

剑的传说，直到永恒
写在简体版《云之遥》上市之际



《星际争霸Ⅱ》
PvT“学院派”分析

01期
本期特惠价


Popsoft www.popsoft.com.cn 2011年1月上 总第354期



电脑应用与娱乐的第一选择



ISSN 1007-0060

随刊附赠：
《轩辕剑外传·云之遥》正式版DVD

本期重磅专题：

2010年度IT行业大事回顾

新品初评： AMD RADEON HD6850显卡/三星X30-JA01笔记本电脑/尼康S5100相机

网络时代： 十大热门团购网站评比

实用软件： 安装、备份、优化新方法大全

硬件评析： 融聚核心，开创未来——AMD APU前瞻

前线地带： 生于尘埃/第8分队——敌视/第一圣殿骑士/怒潮/爱丽丝——疯狂回归

在线争锋： WebGame的一场“内战”



詹姆斯·邦德007——血石


《大众软件》
2010 增刊贺岁版
巫妖王的陨落！
魔兽世界——巫妖王之怒 3.3
高级图文指导全书
大众软件
《巫妖王之怒》高级典藏图文指导全书 增刊
魔兽世界
新年巨献
敬请期待
发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
邮　编：100026
电　话：（010）65934375 65025164
传　真：（010）65934375
联系人：黄小姐

P20 网络时代 重点推荐

年关将至论网购

——十大热门团购网站评比

新年的主题应该是快乐，是不是？什么？你在面对着采购账单的预算数字长吁短叹？何必担忧，来瞧瞧本期的专题吧……



P32 实用软件 重点推荐

从此精通系统维护

——安装、备份、优化新方法大全

别浪费刻录光盘了，别花时间走弯路了，别用那些过时的方法了……你所需的只是把这篇文章看完，更新你的知识库，从此维护系统会变得很容易。



P100 龙门茶社 重点推荐

剑的传说，直到永恒

——写在简体版《云之遥》上市之际

《轩辕剑》与所有大系列一样，你可以爱它，可以恨它，但不能无视它的存在。近些年单机游戏市场和局势的改变，是时候重新思考……



P120 攻城略地 重点推荐

詹姆斯·邦德007 ——血石

这部游戏先于电影发行，剧情有足够的新鲜感。它延续了007系列间谍电影的各种经典元素——阴谋、追逐、美女、香车，让人目不暇接。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 汪铁（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 朱良杰
白云龙 韩大治 朱飞 马骥 张帆
本期责编 白云龙
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2011年1月1日
定　　价 人民币 10.00元


Microsoft 微软
系统崩溃，断送赚钱良机！
都是盗版系统的错！
保护你的"钱"途，选择安全稳定的
正版Windows 7！
停涨 涨停
真！就不一样
买电脑，记得问，是否正版 Windows 7！
Win7正版
广告中部分功能仅在Windows 7 家庭高级版或以上版本中提供
Windows 7

责编手记

能当上新年第一期的责编，小白心情很是激动，这对我来说是一份特殊的礼物、一种荣耀、一个成就！自从加入“大软”后，我还是头一次承担如此重要的工作，这都归功于各位读者的支持，谢谢大家！回想2010年与各位共同经历的点滴，那些让人微笑的瞬间，就像记忆星空中最闪耀的星，只要抬起头就能沐浴它们的光芒，令我沉醉其中。时间对每个人都是公平的，同样是花费宝贵的时间来做事，当与追逐名利、空洞庸碌的人相比时，我常觉幸运无比，感恩上苍给了这个让我快乐的工作，它让我觉得充实、有归属感、不孤独。每天和一群有趣的同事在一起，不管是嘻嘻哈哈或是默默无语，又或是相互督促着做有意义的事，都让我意识到活着本身就是幸福的，哪怕是已不在编辑部工作的同事，有空时也会回来，尽管他们不再全职参与编校工作，但他们没选择离开——这就是“大软”的魅力，一个能当成家的地方。我过去时常想：“‘大软’最辉煌时是哪年？”当小白身为读者时，这个答案实在难以给出，而如今再问自己时，得到的答案明确了——“未来”。未来无疑是美好的，编辑部现在人员齐整，我们有经验丰富的老编们，还有许多出色的小编，我们有正义感、责任感，以及其他一切作为一个良知媒体所需的素质，我们珍惜所拥有的，深知它的宝贵，我们在不断地吸取营养，并在成长的过程中不忘快乐。

当我敲下上面的这段话时，领主在说着笑话，Enigma在研究如何制造坦克，8神经在练任意球，Cross在研究素食，Sting在仔细审稿……此时已是深夜，你可以说这是一群“死宅”，但他们“宅”得很快乐，并希望把这种快乐分享给大家，这很好，不是么？最后想必各位已发现，2011年的“大软”有了许多变化，请相信小白，这些变化都是积极的，我们只会越变越好。

本期责编 小白

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
北京	潘众宇	浙江	范皑欣
广东	余年	山东	曹原
福建	岑升余	吉林	田瑾农
上海	颜修	陕西	梁夕
江苏	雷榕纯	河北	陶曼笙
黑龙江	王博	甘肃	白政
山西	周晋意	贵州	谭舟
云南	苏彬	辽宁	詹时竹
广西	何侬	四川	柯瑶
河南	李简富	新疆	林羿



▲奖品为《游戏剧场小说版》一本

举手之劳拍好照
尼康S5100相机

■晶合实验室 魔之左手



S5100是尼康最新推出的轻薄型数码相机，有红、粉、黑、蓝等多种颜色选择，厚度仅有21.6mm，外形圆滑可爱，包含电池和SD存储卡的总重约为132g。它拥有1220万有效像素，采用5倍光学变焦镜头（f=5.0～25.0mm），并搭配2.7英寸23万像素显示屏。其背部控制按键非常简约，而独立的录像按钮让视频拍摄变得更加快捷。它内置32MB存储空间，可容纳约9张全尺寸照片，并支持SD卡扩展。

这是一款非常有特色的轻薄型数码相机，多种适合夜景与室内拍摄的功能很好地弥补了低端相机最大的不足，同时又非常易于上手。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂商：尼康（Nikon）
上市状态：已上市
售价：1300元
附件：电池、USB连线、充电器、AV输出线、说明书、驱动光盘、腕带等
推荐：偏重室内、夜景和人像拍摄的初级数码影像玩家
咨询电话：400-820-1665（售前及技术支持）
相似产品：佳能IXUS 105、索尼W350



背面按键简洁易用

以轻薄时尚、先进操控为设计重点的S系列产品，更倾向于“傻瓜式”拍摄，S5100并没有提供快门优先、光圈优先、完全手动等拍摄方式。不过它提供了高达3200的ISO值和光学镜头位移减震（VR）技术、配合EXPEED C2图像处理器、高级闪光灯控制，以及自动调节ISO及快门速度的手持拍摄/三脚架拍摄自动检测功能，可提供不错的夜间、室内拍摄能力。

S5100仅有自动、场景选择、智能人像和对象追踪四种拍摄方式，支持智能场景选择器。智能人像模式不仅支持人脸追踪，而且可在对象展露笑脸时自动拍摄，对象追踪模式则适合拍摄活泼好动的宠物、儿童，以及各种运动物体。它支持包括人脸优先对焦在内的多种对焦模式、多种白平衡模式和测光方式、并支持720P高清视频拍摄。

实拍测试中，这款产品的响应速度非常出色，开机后听到镜头就位就可拍照，延时仅有1秒左右，不过此时屏幕显示和存储空间都没有完成准备，因此不能马上显示预览和进行存储。在夜景、室内场景模式下，这款产品能得到相当不错的照片，其智能场景选择器表现不错，在多个环境中都可正确启用适合的场景模式。它支持2cm微距拍摄，可获得很好的细节表现。



剧场拍摄效果



微距拍摄效果

S5100只需按一次录像键便可进行视频拍摄，再次按下就停止录像，其间不需要按快门键，全程自动对焦，视频拍摄的图像和拾音效果都让人比较满意。不过它只支持AVI格式存储，所以占用空间较大，一段26秒的1280×720录像大小就有70.4MB，8GB存储卡也仅能支持半小时左右的录像，当然我们也可以选用较低分辨率录像以节省空间。

S5100采用非常轻巧的740mAh锂离子电池，可支持约200张照片或1小时40分钟的720P视频拍摄。其充电、数据接口和AV输出均采用底部USB接口，支持PC连接充电。充电器需连接针对特定发售地区的适配器，需要注意的是，两者连接后就很难取下，安装时应谨慎。



Microsoft 微软
系统崩溃，照片丢失！
都是盗版系统的错！
守护快乐记忆，选择安全稳定的
正版 Windows 7！
好气人 人气好
真！就不一样
买电脑，记得问，是否正版 Windows 7！
Win7正版
广告中部分功能仅在 Windows 7 家庭高级版或以上版本中提供
DELL
Windows 7

更轻便，更舒适

三星X330-JA01笔记本电脑

■晶合实验室 Red



13.3英寸的"轻薄本"并不少见，配置更是五花八门，它们采用的处理器不仅有英特尔酷睿、奔腾，还有AMD Neo双核，不少产品甚至还配有独立显卡。从这类产品的定位上来看，它们介于上网本与传统笔记本之间，能提供较为出色的便携性，并重视使用体验，性能也能满足高清视频播放、流畅浏览包含Flash和图片的网页、处理文档等要求，电池的续航能力也远好于传统笔记本。

三星X330的定位十分明确，首先是处理器为酷睿i3 330UM，可理解为"超低电压版"的酷睿i3 330M。它与此前的酷睿2 SU7300、奔腾SU4100类似，都是当前主流处理器的低压节能版。相比之前处理器，i3 330UM加入了超线程技术，为双核四线程，主频1.2GHz，一级缓存64kB，二级缓存512kB，三级缓存3MB，理论性能与桌面版双核赛扬T1400相当，略好于SU7300，其各项实测数据如下表所示。

i3 330UM虽与主流PC所配的处理器性能相差甚远，不过若从应用角度看，它足以满足除了大型3D游戏、大体积图片、视频处理外的绝大多数应用，尤其它打开网页时的速度令人满意，与主流PC几乎一致，在诸如此类的应用上，可与上网本、平板电脑拉开档次。处理器中还集成了GMA HD显示单元，出于节能考虑频率限制在166MHz～500MHz，虽然性能的限制使它与各游戏大作无缘，但凭借良好的高清视频硬解码支持，X330在播放1080P影片时很流畅，实测硬解约32Mbps码流率的H.264影片时，处理器占用率始终低于15%。

X330的处理器TDP仅为18W，有效降低了整机发热量，同时这款电脑

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



三星X330-JA01的媒体报价高达6699元，作为一款普通的"轻薄本"，这样的报价实在令普通消费者望而却步，小编相信其实际售价不会如此离谱。如抛去价格因素，这款产品在各方面都是合格的，散热方面的优势使它非常适合移动影音、办公用户，外观也讨人喜欢，推荐有此类应用需求或是对性能要求不高的女性用户选择。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★☆

厂商：三星（SAMSUNG）
上市状态：已上市
售价：6699元
附件：电源适配器、连接线、保修卡等
咨询电话：400-810-5858（售前及技术支持）
推荐：移动影音、办公，并要求续航与便携性的用户
相似产品：戴尔Inspiron N301zR、ThinkPad Edge E30

三星X330-JA01测试成绩

项目	设置	成绩
CINEBENCH R10	单线程	1367
	多线程	3149
3DMark06	总分	476
	CPU得分	1319
	SM2.0得分	143
	HDR/SM3.0得分	188
PCMark Vantage	PCMark	2794
	内存	1571
	电视和电影	2014
	游戏	1552
	音乐	3049
	通讯	2335
	生产力	2531
	硬盘	2539
Win7体验指数	处理器	3.9
	内存	5.5
	图形	2.4
	游戏图形	3.2
	硬盘	5.9
BatteryMark	LifeTest	5小时27分

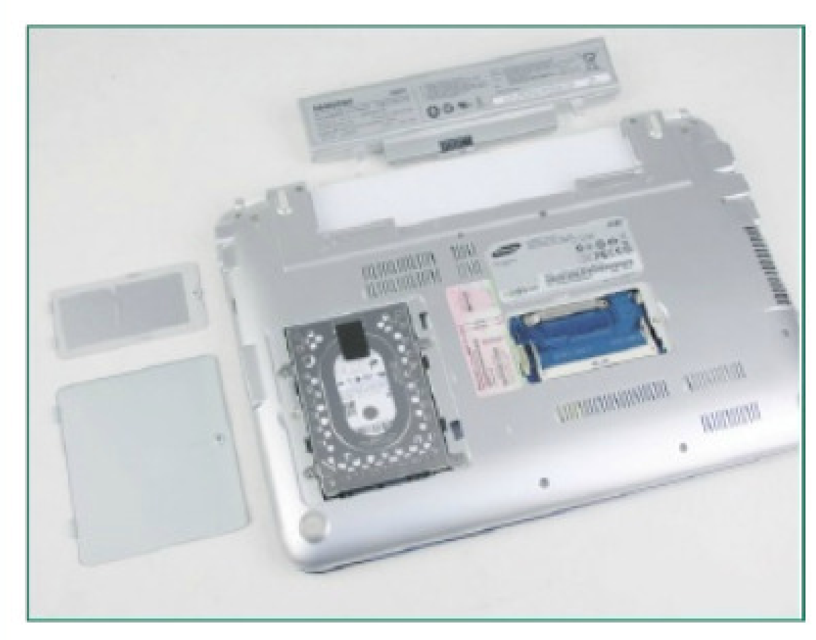
三星X330-JA01主要配置

项目	参数
处理器	i3 330UM（1.2GHz）
内存	2GB DDR3（样机为单条DDR3 1066，尔必达生产）
显示屏	13.3英寸，分辨率1366×768
显卡	GMA HD（处理器集成）
硬盘	320GB（样机为5400r/m，三星生产）
通讯	10/100M以太网卡、IEEE 802.11b/g/n无线网卡、蓝牙3.0
电池	六芯，容量8850mAh
接口	3个USB 2.0、HDMI、VGA、RJ-45、三合一读卡器、RJ-45等
尺寸/重量	330mm×230mm×25.1mm～25.8mm/1.75kg



三星金属Logo


小巧的转轴和扬声器口


简单拆解，硬盘盖为金属，有助于迅速散热

未配置独立显卡，减少了发热部件和部位，使用舒适度得到提高，其散热风扇的噪声很小，仅在安静的卧室中才能注意到。我们将X330放在双腿上长时间使用，也未觉有灼热感。用FurMark与Everest严酷考验4小时后，处理器温度最高仅为62℃，此时掌托及出风口部分温度有一定提升，笔记本表面和底部温度如右图所示。与正常使用时相比，满载情况下的X330依旧有不错的散热性能，与皮肤接触部分的温度仍不是很高，使用时不会因此带来不适，这是目前各类“游戏本”无法做到的。考虑到测试时正值冬日，室温仅约20℃，盛夏高温时X330的散热能力面临挑战，不过凭借低电压处理器发热量小的优势，我们认为它在夏天时的温度提升不会特别明显，依然会在可接受范围内。笔记本的功耗很低，屏幕亮度最高时，停留在Win7桌面的总耗电约18W，满载时也仅有34W，可谓节能环保。

外观上，X330有着“时尚本”的一切特点——带有内膜漾印的光亮上盖、洁白的B面和C面、孤岛式键盘、配有金属装饰的外壳及弧形的边角过渡等，它的“身材”也值得称道，最厚处仅为25.8mm，若算上六芯电池，后部翘起处约31mm。尽管六芯电池导致厚度增大，可它也有用武之地，电池上有两个防滑胶垫，使电池成为一个“防滑小支架”，用来抬高后部，使整机形成小俯角，使用键盘时令手腕更舒适。若换成四芯电池，则厚度不再受影响，而且笔记本底部另有两个胶垫，即使四芯电池上没有胶垫也不会在摆放时不稳固。


左右两侧接口

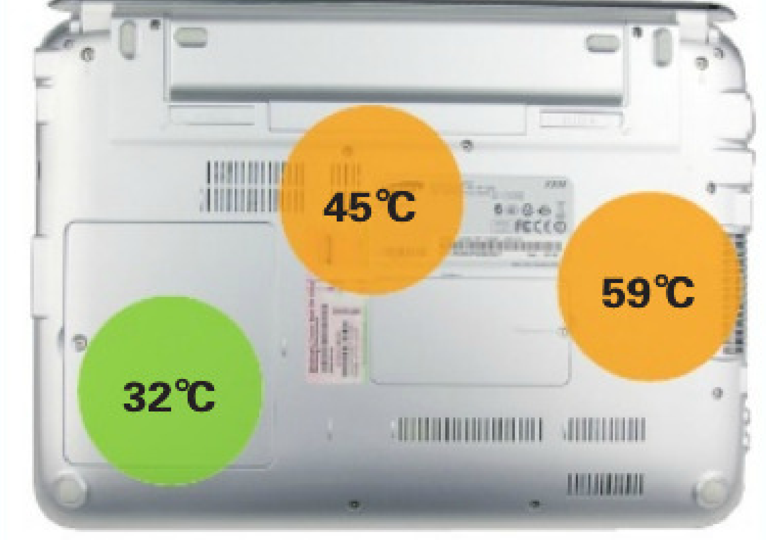
样机所用LED显示屏为三星生产，分辨率1366×768，它的优点是亮度较好且分布均匀，一眼望去的感觉图像很清晰漂亮，不过它在色彩还原上依然偏冷，即使用软件调整也难以获得满意效果，这也是目前中低端笔记本电脑的通病。屏幕的可视角度也不理想，大于150°后便无法得到可以接受的效果，但考虑到笔记本电脑多数情况下都是由一人独自使用，此屏幕的这个“小缺点”还能有个作用——防止他人在一旁偷窥屏幕内容。

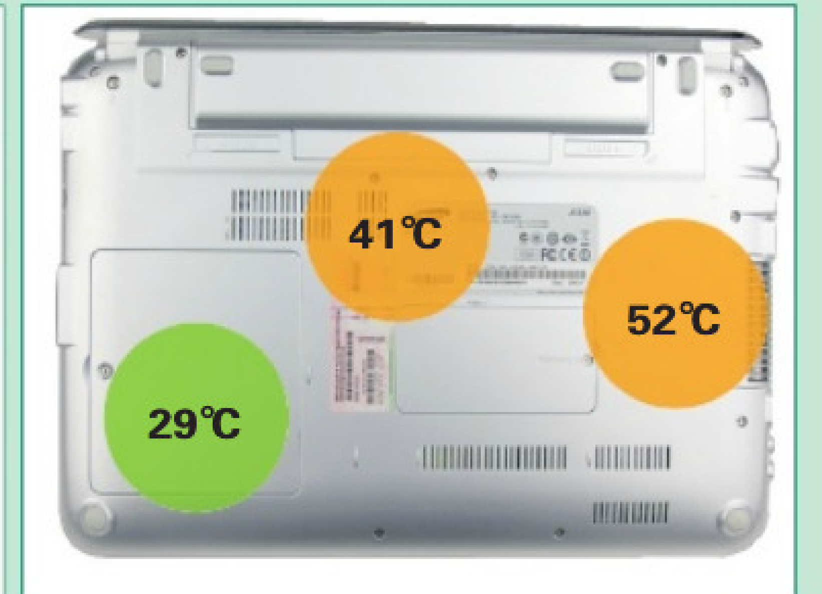
键盘按键偏软，回弹力不大，键帽表面涂层触感很好，接触时有一定摩擦力，也不会觉得塑料感很强。适当的摩擦力不仅不会使手指不适，还能提高打字准确率，小编认为这是多数女生喜欢的手感。黑色键帽搭配B、C面的白色外壳，强烈的对比度更能很好地展示使用者的个性，看上去也会觉得很简洁。触摸板尺寸不大，同为白色，在视觉上与其他区域保持一致。触摸板左右按键为分离式，各指示灯安置在其下方，除“电源状态”是红绿两色外，其他LED等均为蓝色。X330的接口主要集中在左侧，包括了常用的VGA、HDMI、RJ-45、3.5mm音频输入输出等，右侧只有三合一读卡器和三个USB 2.0接口中的两个，设计中规中矩。P

三星X330-JA01表面温度











精简高效
AMD RADEON HD6850显卡

■晶合实验室 魔之左手

AMD的RADEON HD6850是其第二代DX11显示核心，代号Barts Pro，比较有趣的是，尽管采用了旗舰级产品的命名数字，但这款产品却定位在千元级市场，目的是与更高端的HD6870一起，替代原先这一市场中的RADEON HD5830/5850。其实它应该算是“一代半”芯片，即仍采用40nm生产工艺，加入了部分新芯片技术的产品，而且晶体管数量也有所下降，为17～18亿个，核心面积更大幅下降为255mm²。

从架构上看，RADEON HD6800和HD5800系列非常相似，不过增加了一个Ultra-Threaded Dispath Processor（超线程分配处理器），以改善上一代产品大量流水线“空转”的问题。它们仅配置14/12个SIMD引擎，每个引擎仍拥有80个流处理器（SP），总SP数量为1120和960个。但通过优化提高了Tessellator（曲面细分单元）执行效率。另外还更新了反锯齿和各向异性过滤算法，提高了性能和适应性。

HD6000系列采用新的UVD3硬件解码引擎，支持最新DiVx解码及蓝光3D视频，针对目前的网络视频发展趋势，它还提供了Flash 10.1高清视频的硬件加速能力，以降低CPU工作量。

新一代产品增强了Eyefinity宽域多显示器技术，HD6800系列采用DisplayPort 1.2标准，可实现单接口多显示输出，例如在演示中连接双DVI及一个Display Port接口+Hub，即实现了6屏输出，而这一接口配置在送测的中端产品HD6850中就已经具备。

AMD RADEON HD6850样卡采用高端显卡标准的全长PCB、盒式整体散热器，单6Pin电源接口，提供HDMI和双Display Port、双DVI输出接口，一个CrossFire数据接口。其GPU频率达到775MHz，安装256bit、1GB的4GHz GDDR5内存，拥有12个SIMD引擎，只有960个SP，数量比HD5830还少，那么被明显精简的这款显卡，在性能表现上又如何呢？

测试采用Core i7 940处理器、技嘉X58A-UD6R主板，搭配Kingmax 3通道6GB DDR3 1600内存。操作系统为Windows7 64位版，安装AMD 10.10测试版驱动。

从测试结果看，HD6850尽管SP数量等指标比HD5830更低，但效率出色，在大部分项目中的成绩完全可抗衡同价位的GTX460及HD5830。其工作温度稍高，但也控制在83℃以下，风扇噪声并不明显。

项目	RADEON HD6850	GeForce GTX460	RADEON HD5830
3DMark Vantage（高画质）			
总分	9133	8604	8877
GPU	8370	7517	8136
游戏测试，全部采用1080P+4×AA，最高画质			
使命召唤6——现代战争2（DX9）	134.882	112.029	111.08
Crysis（DX10）	25.925	20.555	21.905
Dirt2（DX11）	61.4	64.6	52.4
叛逆连队（DX11）	43.485	37.604	35.699
Heaven Benchmark v2.0（DX11）	24.8	20.2	13.7
最高温度	83℃	65℃	66℃

RADEON HD5800（左），HD6800（右）核心区别

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

精简高效的RADEON HD6850核心带来了出色的性能，性价比很高，是一款非常值得推荐的中端游戏显卡。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商： AMD
上市状态： 已上市
售价： 约1399元
附件： 样品无
咨询电话： 无
推荐： 关注性价比的中端3D玩家
相似产品： RADEON HD5830、GeForce GTX460

简约主义，舒适至上
罗技MK520无线键鼠套装

■晶合实验室 Red

MK520套装键盘为全尺寸大小，按键布局合理。键盘的主要区域采用黑色亮面材质，四周及手托采用的是细腻的黑色磨砂材质，这一设计可以让用户在使用键盘时更加舒适。键盘的四周有一圈2毫米的透明塑料作为装饰，再加上键盘背面的白色，使本款键盘构成了经典的黑白二色搭配，视觉效果简洁而不单调。

MK520套装键盘按键的手感如何呢？也可以用“舒适”这两个字用来形容，这种敲击感是它给我们留下的最深刻印象。其按键采用Incurve技术，在键盘的键帽上有一个四周向内的倾斜，可以让用户在敲击时自然按在按键正中最适当的位置，不仅降低了按键的错误率，而且让指尖感觉很柔软。键帽顶部四周为柔和圆边，可让用户在移动手指时，轻松滑过键位而不会因为突兀的边缘感到坚硬和不适。


功能键与主键区键面分别采用了凸式和凹式设计

另外MK520套装键盘贴心的多功能按键设计也让办公更加快捷惬意，MK520套装键盘还为用户设计了针对网页浏览的前进、后退与收藏夹这3个按键，让上网遨游更加方便，这3个按键的旁边还有计算器快捷键，可快速解决商务用户经常遇到的计算问题。针对多媒体用户，则有播放、暂停、后退、快进、静音与音量大小调整6个多功能键，如果仍不满足的话，它还有类似于笔记本“Fn”键与“F1～F12”的组合功能键，可实现更多的快捷操作。这些功能键都采用了与主键区不同的按键大小和键面设计，而且间距较大，因此数量虽多但并不显繁杂。

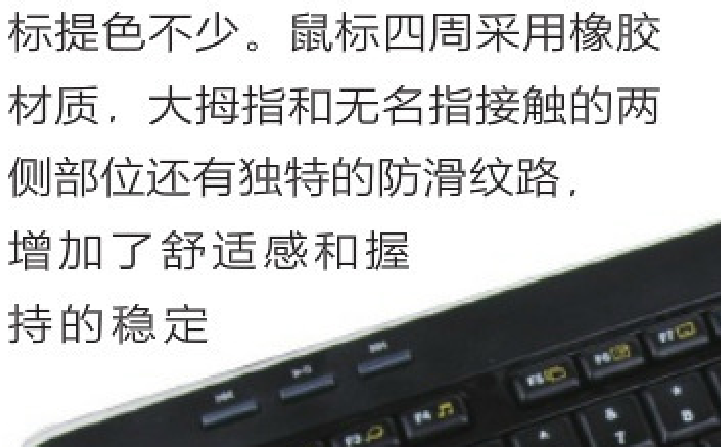
MK520套装中的M310无线鼠标采用简约的银黑双色对称设计，低调而又不失华丽，鼠标尾部亮面的罗技Logo也为M310鼠标提色不少。鼠标四周采用橡胶材质，大拇指和无名指接触的两侧部位还有独特的防滑纹路，增加了舒适感和握持的稳定性。鼠标上盖的弧线以及隆起的幅度都比较适中，无论手型大小，都会感到舒适且贴合掌心。不过对手掌大的人，可能会感觉鼠标的长度略有不足。


M310侧面防滑纹路

M310无线鼠标的按键为一体式设计，左右键在指尖触摸的部位略有凹陷，橡胶滚轮键的段落感清晰，触感柔软又有弹性。它采用激光光学引擎，光学分辨率为1000DPI，可在大多数平面上正常使用，不会出现指针跳跃、运动迟滞等问题。

总体来说，MK520套装键盘细腻的磨砂材质，合理的按键布局，良好的敲击手感，丰富的多功能按键设计以及经典的黑白双色搭配，配合顺滑舒适的M310无线鼠标，加上毫无延迟感且连接扩展方便的2.4G优联无线传输技术，使其无论对追求性能还是舒适度、美感的用户，都是一款不错的输入控制设备。P







MK520黑白色的经典搭配和优联无线设备将简约主义的特点表现得淋漓尽致，而且在商务办公、家庭娱乐、HTPC等各种使用环境下都非常自由舒适。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商：罗技（Logitech）
上市状态：已上市
售价：299元
附件：罗技Unifying接收器、3节AA碱性电池、接收器延长线、说明书
推荐：商务办公及家庭娱乐用户
咨询电话：800-820-0338（售前及售后服务）
相似产品：微软无线蓝影桌面3000套装、双飞燕9200圆角舒多媒体键鼠套装、雷柏8190多媒体无线键鼠套装

2010年度 IT行业大事回顾

Annual Review of Information Technology

■本刊记者 冰河

你有权这么做，你有权那么做，重要的是，你有权力去做一些事情。

面对已成为历史的中国互联网2010，我想说的就是这样一句话。在这一年中，我们所经历的大事虽然没有从前那样惊心动魄，但激流之下体现出的变化和力量却越来越明确：无论是从行业上游，还是草根用户，排除各种艰难险阻，坚持不懈向着前方走。即使一下走不通，也总能找到办法绕行。面对互联网竞争中“二选一”的逼迫，我们可以两个都不选，另寻出路。面对互联网发言中越来越多的困惑，我们可以用“目田”来笑对。iPad难以落地可以从香港买，增加过关税费可以想各种办法。通货膨胀我们可以选择团购，谷歌退出我们可以选百度。总之面对生活中的各种困难，怕的不是不知道该选什么办法应对，而是只知道唉声叹气不去选择。勇敢选择一条路迈出脚步，走起来总比站在原地停留好。特别是在这个通货膨胀迹象已经非常明显，从“豆你玩”、“蒜你狠”、“苹什么”不断出现，普通人生活越来越不容易的年度之交，在互联网中寻找到机会和力量，支持我们面对前途未卜的2011年，是所有人在过去、现在和未来都必须继续努力的事情。

下面，让我们看看2010的互联网，给我们留下了哪些愤怒、感动、快乐和迷茫。

1 最具代表性的新闻：腾讯QQ大战奇虎360

事件回顾：2010年9月27日，众人期盼的国庆长假到来之前，国内知名安全软件厂商，客户端下载安装量国内排名第二的奇虎360安全卫士宣布推出隐私保护器，专门曝光窥私软件，而该软件当时仅支持监控一款软件，即中国IT和互联网行业巨无霸，客户端下载安装量国内排名第一的腾讯即时通讯QQ软件。这场“老二挑战老大”的好戏就此开场。根据360科技方面的解释，此次发起抨击的起因是因为中秋节期间，QQ用户发现其使用的旧版QQ软件管理和QQ医生自动升级为QQ电脑管家，众多QQ用户对此不满的是安装过程中并未收到任何告知信息，被诸多用户评价为一次“强行捆绑的流氓行为”。而360科技方面一向对流氓软件行为“深恶痛绝”，因此不得已启动了这一针对性非常强的业务。360方面称，近期接到大量用户投诉，称腾讯聊天软件在未经用户许可情况下偷窥用户个人隐私文件和数据。此次推360隐私保护器可以帮用户了解自己电脑中所装的客户端软件是否有侵犯用户隐私的流氓行为，并能将那些窥视用户隐私的行为实时曝光。腾讯方面迅速做出回应，指责奇虎言论不实，指责奇虎推出的“扣扣保镖”是非法外挂，反驳称QQ绝对没有窥探用户隐私的行为，并表示QQ扫描文件的安全模块采用了安全软件普遍采用的检测技术，主要是为了系统



腾讯对战360是中国互联网在2010年最典型的事件，双方的本色暴露无疑，但各有评判

地发现和清除各类木马，绝不涉及用户隐私的泄露。台上台下的暗战开始激烈起来，关于腾讯和奇虎的正面负面报道相继出台，而围观的网民也开始根据各自的立场划分成了两个战线，支持腾讯和支持奇虎的用户在各种场合吵闹不休。可以说整个10月份，包括长假期间，中国互联网的目光都集中在腾讯和奇虎的身上，围观着双方为了取得主动权而使出的各种光明或者阴暗的招数：微博、弹窗、专题……几乎动用了所有能动用的媒体平台资源。不过很明显经历过多场大战，经验丰富又准备充分的奇虎公司一直占据了上风。而这场大戏终于在一个月的漫长口水仗之后掀开了真正的底牌：11月3日晚18:20左右，腾讯通过全国IM弹窗形式，向网友表达其刚刚做出的“艰难决定”：在360公司停止对QQ进行外挂侵犯和恶意诋毁之前，腾讯将在装有360软件的电脑上停止运行QQ。这则公告让持续一个月的腾讯与360纠纷大戏达到高潮。覆盖率达到90%互联网用户的QQ，与产品覆盖率接近75%的360产品只能留存一个，不仅给所有互联网用户出了难题，也让整个互联网行业内外看到了行业竞争无底线的样板。腾讯此举一出立刻获得了电脑平台上的主动权，首次在场面上占据了上风。据事后360披露的信息，几天之内360软件的装机量下降了三分之一。奇虎公司董事长周鸿祎不得不宣布暂时停止“扣扣保镖”下载和服务，但同时呼吁“全国网民停用QQ软件三天以抗议腾讯霸权”，要求腾讯公司立刻停止强制用户的非法行为，公开承诺今后要尊重用户选择，维护用户的合法权益，并向全体用户道歉。腾讯方面则召开新闻发布会，负责公关的副总泪洒现场，声明“此举实为无奈”，并要求奇虎立刻停止侵害腾讯和用户的合法权益。冲突发展到这一步，政府管理部门终于出手，工信部部长李毅中约谈两家公司总裁，要求他们停止各自的行为，将用户的利益“真正放到第一”，并在11月21日公开批评两家企业。两家企业也表示虚心接受批评，反思自己的所作所为，改善企业运营战略。但双方的争斗并没有停止，相关的法律诉讼依旧在进行，而双方依旧拿着“用户利益”的幌子，坚称自己没有错。那么，是谁错了呢？



记者点评：腾讯和360的纷争是2010年中国互联网最璀璨夺目，也是最具备代表性和典型性的一个事件。这个事件的意义不仅仅在于双方在中国互联网业界的地位，更在于这样两家占据领导地位的企业，面对竞争的时候却各种下作招数齐出动，无所不用其极。直到冲突达到最高峰，用户不得不面临“二选一”的局面，生生将互联网行业竞争最黑暗的一面赤裸裸地展现在稀里糊涂的网民面前。其场面让人想起来数年前的所谓“台湾总统选举”中民进党“爱台湾与卖台湾”的手段，生生将人民人为划分成两个对立的群体，在情感和生态上造成了无可弥合的损害。当政治手段延伸到科技领域时，所产生的危害其实一点都不逊色。互联网行业上下，从同行企业到用户群体，也不得不表明自己的立场，相互进行攻击。搜狐、盛大、网易、金山、百度、可牛……这些企业出于各自的利益纷纷卷入，而网民更是在疯狂的浑水中迷失方向，不知该如何是好，唯一能做的只有选择保留QQ或者保留360软件。其实从历史上看，无论是咄咄逼人的奇虎，还是喊冤叫屈的腾讯，都没少做过类似的事情。奇虎屏蔽金山、可牛软件，与百度争夺地址栏控制权（那是周鸿祎在3721时代的代表作），腾讯在深圳南山区法院对各路同行发出一张又一张诉讼状，战无不胜而赢得了“南山法院之王”的称号，都证明他们自信自己的强势不会失败。不过这次两个都没输过，也输不得的对手遇到了一起的时候，双方的狂妄、无知、霸道前所未有地相互映衬，让所有人看清了事情的本质。尽管他们都呐喊着要维护用户的利益，但用户对于他们来说，不过是博弈中棋子和筹码而已。这场纠纷没有完，但已经确定的是不会有赢家，腾讯输了，奇虎输了，而输得最惨的，是那些号称“被维护利益”的用户。

2 最有泡沫相的事件：团购兴起

新闻回顾：2010年3月4日，国内首家模仿自美国团购Groupon的站点美团网上线，成为团购中国大潮中首家试水者。随后拉手网、易买网、团友网、团123等各类与团购有关的网站相继上线，到5月份，已经有600多家团购相关内容网站上线，因而被关注的媒体戏称为“百团大战”，而到了10月份，就已经发展到了“千团大战”的地步。泡沫式的发展随即带来的是危机。很快卷款跑路的恶性案例就出现了。团购网站的信用问题、线下合作推广问题等一一浮出水面。团购网站的信用资质成为行业上下迫在眉睫的问题。很快，一家号称是“商务部直属机构”的中国国际电子商务中心实施了业内首次团购网站信用资质认证。结果令人沮丧，在递交申请的300多家团购网站中，获得首批信用认证资质的仅约20家。这意味着大多数的申请者并未获得资质认证。不过很快就有人对这个“商务部直属机构”自身的身份资质提出了质疑，

原因是这个“中国国际电子商务中心”虽然号称与商务部有关，但在运营执照的注册上却是标明“公司”，也就是说是一家盈利机构。而由一家盈利机构，而不是非盈利的中立第三方机构进行资质认证，这在理论上来说缺乏足够的公信力。于是团购网站的信用资质问题不但没有解决，反而在信用认证的问题上又多了一重担忧。不过即使在这种情况下，团购网站的兴盛发展仍旧没有任何衰退的迹象。到2010年11月底，国内的团购网站已经超过了1200家，仍旧保持着数量上高速增长的态势。


一拥而上，这是团购网站在中国互联网目前的发展状况，与其说是团购好做，不如说是群众没钱



记者点评：当曾创办海内网、饭否网的王兴再次开辟互联网新战场，模仿美国网站Groupon低调推出团购网站美团网（meituan.com）的时候，他可能已经预见到了此举将会再次带来中国互联网业界的再一次模仿之风。毕竟从视频共享到SNS社区再到微博，中国互联网行业对于海外的互联网新形态网站一直亦步亦趋，几乎每一个可能在商业上获得成功的网站模式都被中国的创业者们迅速的带到中国并进行本地化改良。但是无论是王兴还是其他的人恐怕都没能想到，团购网站在中国互联网行业的一窝蜂式复制，远远超过了前几次的模仿浪潮，达到了前所未有的速度和恶化，以至于有人断言“团购网站在中国尚未出生，就已经死了”。虽然这个论断有些言过其实，但半年多以来团购网站所表现出的争夺与乱象，的确超越了从前任何一次网站概念的热潮，可以与之类比的大概只有2000年前后的互联网第一波泡沫。因此称此新闻最具泡沫相一点也不为过。但值得注意的是，尽管团购网站问题多多，可依旧兴盛发展，除了团购网站的创建成本足够低，容易创业的因素外，有足够充分的市场需求这是最重要的原因，说白了就是老百姓需要买便宜的东西，团购网站的高烧不退不过是满足了这个市场需要而已。不过在1200家网站的数字之外，如果我们注意到2010年末国家发布的两组数据：年储蓄额下降7000亿元，国家下半年发放贷款3.5万亿元，就会发现这种需求的旺盛是非常合理的，因为货币供应很充足，而人民群众腰包的钱越来越少，通货膨胀带来物价上涨的态势非常明显。也就是说，普通人的日子越来越不好过了，这种情况下贪点便宜上团购网站实在是最实用的选择。所以团购网站的兴盛和泡沫固然让人爱恨交加，但这种兴盛背后的真实原因，却是让人彻头彻尾感到难过。团购兴起，对于个人和网站来说是大幸，对于我们这个时代来说，却是大不幸。

3 最具偶像气质的事件：苹果狂潮

新闻回顾：2010年1月27日，苹果公司在美国旧金山Yerba Buena艺术中心举行了新品发布会。苹果CEO史蒂夫·乔布斯亲自揭开了苹果最新产品——被命名为iPad的平板电脑。苹果公司2010年的风暴就此拉开了序幕。上市不到一个月，iPad的销量就超过了100万台，而更多的订单还在源源不断涌来，苹果奇迹再一次出现，尽管iPad入华的问题一直迟迟得不到解决，但大量的中国苹果粉丝已经迫不及待地通过各种途径从国外购买iPad，以至于国家海关为此修改了通关检查规定，5000元以上的电子消费品需要征税，若是自用则只限一台免税。一个电子产品导致国家的法律规范进行修改，这在中国也是罕见的新闻了。而iPad的出现也引致国内对于手持阅读器的关注持续增加，



乔布斯是十年来互联网行业独一无二的创造者和领导者，iPad的发布再次强化了他的地位

电子阅读产业有了更多的试水者，除了早已推出应用的汉王电纸书之外，盛大公司也高调推出了自己的手持阅读器锦书Bambook。这还没有完，就在iPad持续的购买风暴不曾停歇的时候，6月17日在美国旧金山的苹果开发者大会上，乔布斯再次手持苹果的新产品iPhone4手机出现，将在苹果产品的火堆上再浇了一盆油。不过值得庆幸的是，iPhone此前已经与中国联通达成了合作协议，因此iPhone4的入华没有遇到太多的难关，尽管拖了好几个月，但iPhone4的入华最终还是在国庆之前实现，只是至今为止，想轻松顺利购买到一台合心意的iPhone4仍旧是很多人的怨念，有价无市的问题一直没解决。“人家去买了苹果四代，我只能买四袋苹果”也成了年轻人群体中流行的新段子。一方面是抱怨自己薪水低，另一方面也是羡慕人家有门路。



记者点评：毋庸置疑，苹果在过去一年中一直主导着科技新闻报道，从iPad发布到iPhone原型机被盗，再到天线门事件，苹果始终吸引着各界人士的眼球。不过相对于以往苹果的产品一直迟迟不能落地中国的尴尬过往来说，iPad和iPhone4手机的命运要比它们的前辈好很多，至少在一年之内中国大陆用户已经可以不必完全指望着水货来解渴了。苹果产品的成功不是第一次，但每次都能这么成功，用什么“偶像崇拜”、“时尚设计”等理由来解释已经完全没有说服力了。不得不承认乔布斯对于技术走向和互联网发展趋势的把握，走在了这个时代的前列。更重要的是苹果打造的AppStore开放软件平台成为保证苹果核心竞争力的最新保证，更多的人依靠这个平台让自己的聪明才智有了用武之地，也有了发财的机会。乔布斯则借此让苹果的应用越来越丰富多彩，进一步扩大苹果的应用优势。这一策略是如此成功，以至于几乎所有的同行一夜之间都开始建设自己的技术开放和分享平台，更多的“××开发者大会”出现，更多直接面向终端的应用被开发出来。苹果的成功不仅仅是自身的成功，也激发了这个时代原本已经变得沉闷的创新活力。从这个角度来说，苹果和乔布斯是当之无愧的偶像和成功者。不过对于中国同行来说，除了苹果产品带来的更多便利之外，为什么中国IT从业者只能崇拜，却不能再现苹果的风采，这是一个更值得反思的问题。而跟随苹果的思路，打造各种开放开发平台和产品平台的中国同行，也要想一想除了跟风，我们还能多做些什么。



最有复兴气质的事件：微博爆发

新闻回顾：2009年7月，以第一个微博网站饭否被暂停服务为标志，微博在中国互联网的试水陷入了第一次的发展低谷。随后的嘀咕、叽歪等网站也相继因为商业或者管理的原因暂停了服务。只有新浪微博在2009年11月的上线给微博在中国的发展带来了一丝希望。而新浪微博的发展表现也的确有足够的力量。进入2010年，新浪微博完全取代了饭否在中国互联网的明星地位。甚至在很大程度上抢走了原本兴盛发展的中国SNS社区网站的风头。有诸多事件都通过微博得到广泛传播和关注。不妨大致回顾一下几个热点事件：首先是蒙牛对伊利的“诽谤门”事件，帖子虽起于天涯、猫扑、百度贴吧等论坛，但发出后很快被删除，影响并不大，但最终却在新浪微博引爆，让人看到了“互联网水军”的存在与卑劣。河北大学的交通事故案件，一句“我爸是李刚”，在微博的舆论中掀起了一场全民造句大赛。至于前段时间中国互联网上的那场大战，微博就成了争夺最激烈的口水战场，360和腾讯大战持续十多天的过程中，相关话题始终位列热点关键词榜前十。腾讯祭出“二选一”的大招后，新浪微博网友在网上疯转浙江卫视一主持人大骂视频、网民质问腾讯客服录音。迫于新浪微博的影响力，自己有微博业务的腾讯也不得不在新浪微博开通了官方博客，并获得了新浪的V字认证。接着腾讯发布了第一条官方微博，内容就是那条成为网络新流行语的“艰难的决定”，短短一个小时内，这个名称为“腾讯公司”的官方微博账号就引来了26000多名粉丝，首条微博更是被新浪微博用户评论了45000多次。当然，这其中绝大多数是谴责。另一个让人难以忘怀的热点，是上海“11.15重大火灾”发生后，微博成为火灾消息传播的第一现场，博友通过微博比记者更迅疾地了解火灾现场，转发求助消息，并且在后来的纪念活动中通过微博奔走相告，相约前去献花以寄托哀思和关怀，最终造就了“鲜花覆盖的胶州路”。



微博的诞生不在2010年，但爆发却是自这一年开始

面对新浪微博的成功，其他网站也不甘落后，腾讯、搜狐都分别重整了此前原有的滔滔、白社会等微博产品，打造更成型的微博，张朝阳甚至放出消息要调集网站所有精英力量，亲自带队上阵，“尽全力一微博”。值得一提

的是，微博在中国互联网的第一个试水者，被很多人铭记，关闭一年多的饭否网，在2010年11月末悄然再次上线，为这场微博大战，做了一个最好的年末注脚：中国互联网的微博大战，现在还只是个开始。



记者点评：微博不是2010年兴起的互联网新产品，但在2010年才真正显示出了它的力量。不过大部分的风头都被新浪微博给抢走了，以至于网易微博、腾讯滔滔等和饭否一样同期启动的产品基本被无视。“起了个大早赶了个晚集”，这是张朝阳面对外界质疑的时候无奈地回答。其实，搜狐的迟疑也不无道理。2009年，饭否、叽歪等中国最早一批独立微博网站大多因政策等原因停止运营。有着强烈媒体属性的微博，能否在政策高压环境下大展拳脚？这个疑问此前一直在搜狐高层中受到争议。“如果跟饭否了一样怎么办？”这个后果严重的问题不仅仅困扰着搜狐，也困扰着其他所有同行。对于这个问题，新浪的解决之道是进行严格的人工内容审查。虽然无法确知新浪为此投入了多少人力和资金，但毫无疑问是一个不小的数字。配合“实名加V认证”的方式，比较好的解决了内容控制问题。但新浪的这套做法，成本实在不低，而且效率也值得商榷。最重要的是，对一个追求持续扩大和稳定运营的项目来说，内容的增长可以是无限的，而人力和资金的投入终究是有限的。以最成功的新浪微博来看，目前的用户人数和内容用现有的审核方法还能控制，不过再增长一倍、两倍、五倍、十倍……怎么办？搜狐、网易不是没有足够的资金和人力投入，但就是看到了这一点而在当初踌躇不前。不过既然现在新浪微博已经获得了巨大成功，形势也就逼得他们不得不上路了。只是所有人面对的问题仍旧没有解决，就是内容控制和稳定性的问题。12月初新浪微博因为莫名的原因就出现了一次崩溃，而带来的巨大影响也让人震动：原来已经有这么多人离不开微博了啊？其实没有什么是离不开的，饭否当初被暂停服务的时候，很多人都觉得天塌下来了。当饭否归来的时候，原本的期待和激动却没那么强烈。所以微博给我们的启示是：1.能自由说话真好。2.管不住自己的嘴，大家都有麻烦。3.这条路走不通还有另一条路，关键是要坚持走下去。送给已经成功的新浪微博，也送给继续努力的其他微博，更要送给在各个微博上肆意撒欢的诸位微博网友。

5 最震动行业的新闻：谷歌退出

新闻回顾：2010年1月13日，Google美国公司在其官方网站上发布的一篇博文中透露，将停止在中国内地过滤搜索结果。此举意味着Google对于搜索结果的处理将不再依据中国法律，因此可以得知，Google中国将有可能退出中国市场。



Google-bye

2010年1月18日下午，在宣布准备退出中国市场、员工停止工作一周后，谷歌再次表示在中国的业务恢复正常运转，并开始投放广告。外界普遍认为这场风波将在未来谈判中逐渐淡化结束。

1月29日、2月25日，中国政府有关部门负责人先后两次与谷歌公司负责人接洽，就其提出的问题作了耐心细致的解释，强调外国公司在中国经营应当遵循中国法律，如谷歌公司愿遵守中国法律，中国政府依然欢迎谷歌公司在中国经营和发展。但是，两次谈判双方依然没有达成一致意见，让外界对于此事的走向表示出担忧。

2010年3月23日谷歌公司高级副总裁、首席法律官大卫·德拉蒙德（David Drummond）公开发表声明，宣布停止对谷歌中国搜索服务的“过滤审查”，并将搜索服务的服务器由中国内地转至香港。4年前Google公司全球董事长兼CEO埃里克·施密特携当时的Google中国区联合CEO李开复、总裁周韶宁在北京饭店金色大厅共同宣布Google全球的中文名称为“谷歌”的场面还历历在目，而当时他们一定没有想到4年后竟然会有这样一个结局。当然此时联手揭开“谷歌”红盖头的三人也早已天各一方：周韶宁早在2006年12月31日便宣布辞职另谋高就，而当初的谷歌中国区联合CEO李开复，这位曾任微软亚洲研究院总裁，微软全球副总裁，为跳槽谷歌而引起微软发动“竞业避止”诉讼，与谷歌彻底交恶，引发中美IT业界无数关注和感慨的关键人物，已经在谷歌撤退一年前宣布辞职，并在中国重新创业，宣布要制造更多的“中国奇迹”。

2010年10月，就在谷歌在中国互联网市场的服务资格ICP执照就要到期之前，谷歌低调宣布获得了ICP牌照延续。也就是说，它其实根本不想走，而管理部门也很客气地给它留下的机会了。剩下的就看网民怎么选。



记者点评：谷歌的退出中国（尽管它羞羞答答又回来了）其实并不是一个单独的现象。除了谷歌的欲走还留，我们还可以在今年看到MySpace、CyberWorld等国外知名网站黯然离开中国互联网市场，以至于在谈及Facebook网站进军中国的可能性时，有人毫不客气的说，“国外的这些网站到中国来，只有一个结果：非死不可”。当然这些国际互联网成功者中，谷歌还是最知名的一个，因而它的走和留，成为2010年上半年最受瞩目的焦点，但最后却以一个稀里糊涂的结尾收场。难道香港不是中华人民共和国的领土么？搬到香港，也还在中国。

2002年谷歌在中国声名鹊起的时候，几乎占据了中国90%以上的应用市场，那个时候谷歌如今最大的中国竞争对手百度尚是一个在襁褓中的婴儿，在中国的市场竞争力还不如当时另一中文搜索引擎3721，谷歌还曾经投资百度，期望培育中文搜索市场，与当时充满侵略性的3721搜索进行竞争。但世易时移，如今百度已经是美国纳斯达克上市企业，股价超过500美元，占据了中国搜索市场75%以上的应用份额，谷歌中文搜索的市场份额则沦落到在20%上下波动的地步，至于曾经风光一时的3721搜索引擎早已烟消云散，因此谷歌的退出，与其过多的将目光聚焦于不可控不可抗的政治因素，不如转而看看谷歌在市场上是如何一点点败退，从中国市场的领先者变为落后者。虽然原因同样复杂，但所有人都相信，对于一个商业企业来说，来自于商业利益的驱动，永远比口头自恃的“正义和道德”更有效果。

谷歌的败退却恰好彰显出了它在中国的最主要竞争对手百度的强大。虽然竞价排名引起巨大争议，甚至连央视也介入报道，不过这并不妨碍李彦宏直到一年后才推出所谓无竞价系统的“凤巢”。因为竞价排名这个营销模式能挣钱，所以百度一直恋恋不舍。当然挣钱的路不止一条。我们都相信百度不会就此出现业绩的大幅度下滑。在这个问题上，绝大多数人都对百度有足够的信心。百度的风光和谷歌的怨气其实是一个缩影，它们分别体现的是以营销拉动科研为核心的运营模式，和科研带动营销为核心的运营模式，在中国所遭遇的命运。虽然对于科研水平始终落后于国外同行这件事情，国人都心有不甘，但是相信大家又都不无自豪的承认，在市场开发和营销上，中国人并不逊色于国外，甚至水平还高于国外同行。所以才有谷歌、雅虎这样的企业在中国一直不得志的现象。而百度、腾讯、盛大、巨人、阿里巴巴这些互联网风云企业却从一个小公司一点点向着业界巨无霸的方向发展。我们无从判断这究竟是好事还是坏事，但可以肯定的是，这总比毫无所长任人宰割要好。

6 最有财富色彩的事件：上市狂潮

新闻回顾：上市，尤其是海外上市，几乎就是如今中国互联网企业获得成功的唯一标志，尽管从结果来说，上市只是企业经营阶段的转换，甚至可以说上市之后会活得更辛苦，为了让财务报表获得投资人的认可而狗一样的奔忙（例如TOM网就在上市之后几年宣布退市），但上市带来的巨大声誉和财富的迅速增值，让所有在中国IT和互联网行业挣扎的企业依旧趋之若鹜，奋勇向前。

对于2010年的中国互联网行业来说，海外上市的财富故事，又一次达到了一个高峰。虽然此前在香港、韩国、日本上市的企业并不少，但如2010年这样扎堆上市，而且基本都是业内知名企业上市的事情，似乎仅有2000年前后的第一次互联网高峰时出现过。这让人隐约看到几分欣欣向荣的气息。

在这些著名企业中，最早先迈出脚步的是酷六网，在被盛大网络收购之后，酷六网于2010年8月借壳华友世纪上市美国纳斯达克证券交易市场，完成了中国视频共享网站的首个IPO，但上市后首个季度财报酷六网就报出巨亏的业绩，让业界对于如今的中国互联网行业盈利前景很有些担心。9月份中国最大的房地产垂直门户搜房网登陆纽交所的表现也只能说平平，让人继续心存疑虑。

随后是2010年10月26日，中国电子商务网站的新秀麦考林也成功在美国纳斯达克上市。戴着“中国B2C第一股”的光环，创造了150倍市盈率的神话，然而一个多月后，11月30日，麦考林开盘暴跌，一度跌幅达47%，股价下探7美元的低点。12月1日，继续逆市重挫18.4%，报收于6.65美元，创其IPO以来新低。除了遭受股价的重创之外，麦考林在美被首次公开募股中购买其普通股的股东集体诉讼，指控麦考林在IPO过程中并未如实公布公司运营情况及业绩。该诉讼目前已由美国纽约南部地区地方法庭受理。再一次给中国互联网企业海外上市的前景蒙上了一层阴影。

尽管如此，酝酿多时的上市热潮还是不可避免的到来，12月9日，国内知名的视频网站优酷网和电子商务网站当当网选择同日在美国纽约证券交易所上市，且两家公司上市首日股价都异常坚挺，价格持续上涨，优酷网的表现尤其精彩，股价开盘价就比发行价增长了一倍多，随后继续走高，当日以29.91美元收盘，比发行价16美元上涨87%，是中国互联网企业在百度上市之后表现最出色的企业，在随后的几天，优酷的价格继续上涨，总市值超过搜狐，直逼新浪，让人惊叹。当当网这个“起了大早赶了晚集”的老牌电子商务企业表现也很出色，上市第一天全天交易量则达到了惊人的2957万份，交易金额超过8亿美元。

优酷和当当的优异表现让此前对中国互联网企业海外上市的担忧一扫而空，无论是中国业界还是美国投资人对于中国互联网企业的海外上市前景非常看好，土豆、淘米等网站目前也蓄势待发，准备向美国资本市场进军。



中国互联网企业的海外上市在2010年末达到了新高峰



记者点评：上市对于个人来说是一件不折不扣的好事，因为谁都希望自己多年的辛苦能转化为实实在在的财富。但对于企业来说，一时的风光和荣耀背后，更多的是严酷的生存环境。至少财报基本没可能作假，有点什么含糊都会招来一堆麻烦，企业老总出门说话也时刻要注意，生怕说错什么让股价下跌。总之任何好处都是有代价的，这是必然的事情。但对于中国的互联网企业来说，海外上市的最大意义在于，只忽悠概念而不好好做事的阶段就此结束，即使再好的概念，如果不认真操作，投资人那边的眼睛可是揉不得半点沙子，这和中国金融市场各种乱七八糟的环境不同。所以对于这个行业来说，上市的最大积极意义不在于有多少人发了财，而在于又多了几家企业认真做实事，尽管可能是迫不得已。

7 最没新意的事件：百度侵权

新闻回顾：2010年11月25日，就在百度隆重召开百度文库上线一周年纪念发布会的时候，盛大文学文化部总编辑王小山在微博上透露，包括盛大文学在内的众多网站和业界人士等将针对百度文库的盗版侵权行为对百度发起了有史以来最大规模的连锁诉讼。这让腾讯360争端走向尾声的中国互联网闻到了另一丝战争的气息。



面对各种挑战李彦宏总是意气风发，但这一次面对侵权诉讼他不能再说“史无前例”了

实际上，盛大对百度的诉讼早在2010年3月就已经发起，这也直接导致后来的腾讯360争端中，盛大选择了站在360一方，而百度则一直和腾讯联手。台上台下的利益纠纷永远是决定朋友和对手的首要因素。但联合互动百科、当当网等众多网站和业界人士再立战线，却是盛大前所未有的大动作，上一次它这么大动干戈，还要追溯到2004年与韩国人翻脸的时候，那么这一次谁会笑到最后呢？

百度方面对盛大的指控显得很无辜，百度文库和百度知道、百度百科一样，属于Web2.0产品，其中绝大部分内容都是由用户上传的。百度方面因此以用户上传，百度免责的理由回应。而且百度声称从整体内容来看，涉嫌盗版的内容不超过百度文库的10%，应该说大部分的内容都是合法的。但这10%的不合法却让盛大文学等靠文字吃饭的网站发怒，看上去着实蹊跷。不过更蹊跷的是，尽管双方在媒体上你来我往，已经打足了嘴仗，但时至今日，双方仍旧未能进入实质性的诉讼阶段，盛大方面声称的战线也未出手，让人怀疑这场酝酿中的大战会不会是台下博弈的台上虚招而已。

记者点评：诉讼什么的，对于中国互联网来说已经见多了，而版权保护也是老话题。还记得么？就在2009年，同样的事情发生在百度的老对手谷歌身上的时候，声势更为浩大，连中国作协的某些作家都跟着出来声讨。但最后谷歌一句“不

玩了”，宣布退出中国市场，此事就此再无下文。尽管谷歌事实上并未真的离去，可再没有追着讨要版权费的债主。谷歌退出之后，百度文库就成了风口浪尖上的靶子。从内容上看，百度的盗版行动要远远超过谷歌图书馆计划，因为它打着“用户上传”的幌子，从头开始就没有任何补偿计划，连象征性的那几十美元都没有。不过大家都知道，挑柿子要挑软的捏，谷歌是外来的和尚好欺负，可以把它挤走。但当洋和尚发脾气的时候，中国苦主一样不敢追打。如今换成了本土巨无霸，尽管盛大文学背靠大树，但对于一贯强硬的百度，这场争端最后会怎样落幕，实在是无法估测。唯一的希望就是别再出现什么“二选一”的局面。腾讯和360的故事，来一次就够了。



8 最悲欣交集的事件：鲜花覆盖胶州路

新闻回顾：2010年11月15日，下午5点左右，静安区余姚路和胶州路交界的一栋28层居民楼因外墙装修不慎失火，大火沿着外墙脚手架和安全网不断蔓延，楼内居民被迫用各种方法逃生，虽然经消防队奋力抢救，仍有58人遇难，40多人失踪。举世瞩目的上海世博会刚刚结束半个月，这场突如其来的灾难就将这座城市半年以来的欢庆和荣耀基本洗白。



这是悲痛的时刻，这是人性的绽放，这也是互联网力量的觉醒，上海大火，我们记住的不只有泪水，也有希望

这场发生在现实中的灾难原本与互联网并无太大关联，但随后事态的发展却逐渐转向互联网主导。在火灾初起的时候，互联网作为最便捷的讯息传送渠道，成为全国各地民众了解火灾现场扑救进展的最佳途径。当火灾逐渐被控制之后，互联网上的关注焦点就转向了逃生者情况和火灾原因。在随后几天内，不断增长的遇难者数字和相关责任方迟缓的回应，让互联网上的情绪逐渐混乱，但也是因为相关信息的及时传递，尽管网上网下群情激昂，过于偏激的行为和言论并没有发生。从20日开始有网民到胶州路现场献花表示哀悼，场面通过互联网被传递之后，来自全国各地的网民自发组织进行现场献花哀悼。这一行为在22日民间祭奠亡者的“头七”一天达到了高峰，据当时记录，有超过20万人到现场鲜花或者哀悼，大火过后漆黑的高楼废墟下，出现了一片鲜花的海洋。最难得的是，现场始终保持了秩序和冷静，没有任何混乱和过激的现场出现。在大火让世博会的荣耀黯然失色之后，上海和全国各地民众真诚和默然的哀悼让上海这座城市和人民拥有了新的光彩。

记者点评：互联网在大灾大难中显示出力量，这并不是第一次，四川大地震、玉树地震、舟曲泥石流等事件发生的时候，互联网都作为民间救助组织最方便的渠道发挥了巨大作用。但上海的灾难与此前都不同，这不是天灾，更多的是人祸，因此当死难者亲属悲痛的画面被传送到各地的时候，互联网上的情绪走向让很多人紧张。但也正是来自互联网的自我节制和理性，让这种混乱的情绪最终没有失控，这证明了互联网并不仅仅会放大消息的传播力和影响力，同样会有足够的理性判断。什么行为有助于事情的真正解决，什么是主什么是次，在这件事情中表现的一清二楚。在没有绝对权威的互联网年代，严密的消息控制反而不能制止混乱，越是公开透明，越有助于事情的顺利解决。上海的大火对于中国人来说是个悲剧，但大火之后体现出来的理性和团结精神，却也是这场灾祸后意外收获的财富。



2010年的中国互联网值得记忆和书写的事情其实还有很多，而且这些事情往往会相互渗透连接起来，显示出互联网无所不在的力量。对于我们这个行业来说，这正是互联网最早的精神。在经历商业洗礼和娱乐喧哗之后，并没有消磨熄灭，反而在相互的碰撞中逐渐成长扩散开来。铭记2010，也铭记2010的互联网，因为有它，我们可以在越来越艰辛混乱的生活中，寻找到光明所在的方向。P

年关将至论网购
十大热门团购网站评比

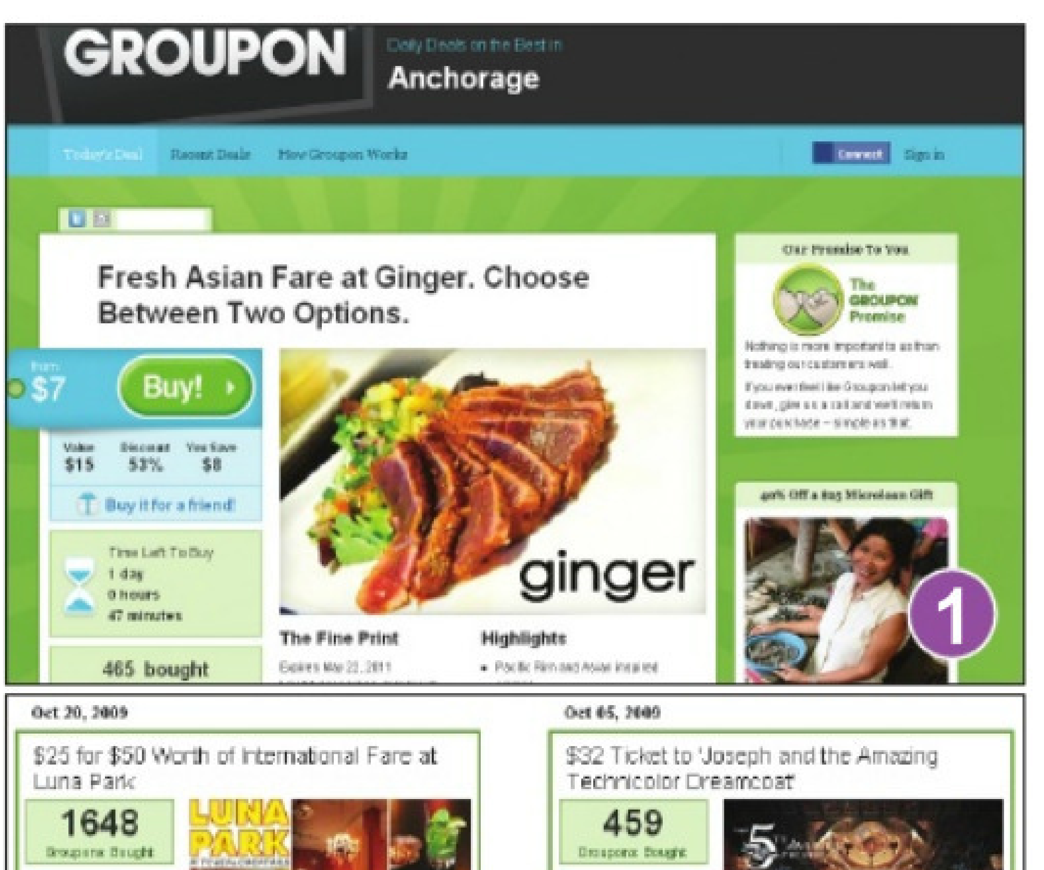
■贵州 冰河洗剑



众所周知，实惠便捷的网络购物无疑是有效节省开支的采购方式，不过如果从精打细算的角度来看，网络团购应该是更合算的方案。如今，团购消费逐渐成为被广大网民普遍接受的网络流行生活方式，各种各样的团购网站层出不穷地应运而生，成百上千的团购站点正在网络上展开一场竞争激烈的“千团大战”。那么，对于广大消费者来说，又该如何选择适合自己的团购网站呢？

一 源自海外——团购网站发展史简述

2008年11月，一家名为Groupon的网站（www.groupon.com）在美国芝加哥上线（**图1**）。这家仅拥有126名员工的站点7个月内就实现了盈亏平衡，利润率更是高达30%，成立的第一年便创造5000万美元的纯利润，之后这个数字更是一路攀升，2010年的销售收入预计将超过5亿美元。









1.追根溯源——团购2.0的新特点

Groupon之所以能成为当代网络关注的焦点，快速的盈利效率仅仅是次要原因，全新的网络电子商务模式才是真正的卖点所在。从命名来看，Groupon是“团”(Group)和“优惠券”(coupon)的合成词，顾名思义，Groupon网站提供的是各种团购形式的优惠券服务。虽然团购网站早已不是什么新生事物，但Groupon与传统的团购网站最大的区别之处就在于其本身并非纯粹的电子商务网站那么单纯，而是电子商务、Web2.0、互联网广告平台以及线下模式有机结合诞生的新概念。

Groupon的前身是一家名为The point的公益资金募集网站，采用了独特的“限时捐款”模式。Groupon上线后这种模式的特点也得到了传承——每天团购一款产品，折扣都在2.5折到7.5折之间（**图2**），折扣商品在一天后下架。这种限时交易以电子邮件的形式发送给订户，达到最低消费人数即可成交。同时，Groupon专注于提供不同寻常的特色商品或服务，吸引顾客尝试体验。如此鲜明的特点令这家网站一上线就受到了商家和消费者热捧，期望与Groupon合作的商家更是曾经达到了120余家的规模。

Groupon的团购模式被称为“团购2.0”。这种模式的代表网站除了Groupon外，还有著名的Woot（www.woot.com）。早期Woot的主营内容为消费电子产品（**图3**），后来Woot又增加了几个不同类别的专题折扣网站，比如酒类饮品以及T恤衫等。2010年6月30日，亚马逊



（Amazon）以1.1亿美元的现金完成了对Woot的收购。Groupon和Woot在美国已经成为了新模式网购的代表形式，参与者每天只需打开网页或邮箱，就可得知当天在自己的城市中有什么值得血拼的惊喜，更可以通过SNS、E-mail等网络方式传播分享。对于消费者来说，与传统的团购网站相比，团购2.0模式最大的优势就在于超低的折扣。限定为每日参与一次的团购在激发了参与者的紧迫感之余，1折、2折的打折程度更带来了可观的实惠。

2.中国互联网的团购热潮

Groupon的迅猛发展，在全球互联网的范围内引发了关注，中国互联网自然也不甘落后。自从2010年1月开始，中国首家Groupon团购模式的模仿网站“满座网”出现后，各种团购网站开始大量涌现，从起初的“百团大战”迅速发展到如今的“千团混战”。网络团购发展的火爆程度，不亚于当年Web2.0与SNS、微博等网络新概念刚刚进入中国时的情景。

据中国电子商务研究中心发布的《2010年(上)中国电子商务市场数据监测报告》显示**（图4）**，截止2010年6月底，国内团购网站数量飙升到480家，同时正以迅猛的速度继续发展。目前国内的网络团购网站数量已达上千家，从垂直的行业团购到地域团购，五花八门的团购网站层出不穷地涌现着。



4

团购2.0为什么这么便宜？

团购网的折扣空间往往非常大，有些消费团购网甚至能低到1至2折，为什么会如此便宜呢？

作为商家的一种便捷高效的营销平台，短时间内吸引大量参与者体验的交易方式可以为商家选择折扣行为提供充足的理由。虽然团购网站的打折很厉害，对商家来说似乎算得上亏本，但用一次亏本经营来宣传品牌开创持续消费的新市场，从长远的角度来看依旧可以创造可观的利润，这正是团购商业模式的真正价值。

二 慧眼识团——横向对比看过来

随着众多团购网站不断的推陈出新更新换代，初涉网络团购的消费者很容易就会眼花缭乱。那么，如何才能找到服务稳定值得信赖的团购网站呢？

在本次评测中，我们重点挑选了十家目前较为流行的团购网站进行横向对比：满座网、淘宝聚划算、QQ团购、糯米网、拉手网、美团网、F团、24券、团宝网和窝窝团，各家网站的基本介绍见下表：

团购网站概况综述

名称	网址	介绍
满座网	www.manzuo.com	国内首家Groupon模式团购网站，于2010年1月16日上线，开通北京、上海、青岛三大城市分站，其后引领国内一波团购网站热潮。
淘宝聚划算	ju.taobao.com	国内最大购物网站淘宝网旗下的团购平台，2010年3月低调上线，5月底正式公开亮相。2010年10月28日淘宝聚划算组织了“圣殿种子秒团”活动，成为网络团购产业的一个标志性事件。从团购奔驰到钻石，种子和黄金，淘宝聚划算接连推出了许多引人注目的团购活动，颠覆了对团购目标商品的定位。
QQ团购	tuan.qq.com	QQ团购是腾讯公司推出的团购服务，于2010年7月9日上线。借助腾讯QQ平台的弹窗推广，QQ商城团购发展极为迅速。目前QQ团购已推出深圳站、重庆站、成都站和上海站等多个城市分站。
糯米网	www.nuomi.com	糯米网是千橡旗下的团购网站，将依托人人网、猫扑网等媒体资源，对团购信息进行有效传递。在上线的首日，推出2折团购某影城双人套票，团购结束该产品总计售出152151张，不仅突破美国Groupon首日16000销售量的纪录，也创造了国内团购网的销售记录。
拉手网	www.lashou.com	全球首家Groupon与Foursquare相结合的团购网站。拉手网有着强大的市场拓广团队，服务涵盖国内上百个城市。另外，拉手网涵盖互联网终端和手机终端用户，是一个多媒体智能化多网络平台社区。
美团网	www.meituan.com	校内网、海内网、饭否网的创始人王兴创办的团购网站，同样是学习国外很火热的Groupon模式，每天推出一单精品团购消费。
F团	www.ftuan.com\F团	也叫“爱赴团”，口号是“一天一团，团团爱赴”。白领间交流供生活消费指导与交易服务的团体，是一个时尚生活团购消费网站。
24券	www.24quan.com	每24小时为用户推荐一项高品质，超低价格的同城时尚团购体验活动。
团宝网	www.groupon.cn	团宝网2010年3月上线，采用总部加地方分公司为辐射中心的全国网络服务模式，现已全面覆盖全国325座城市，远远超过同行业网站。团宝网是国内首家支持随时退款的团购网站。
窝窝团	www.55tuan.com	一个从了解到决定上线不到12小时的团购网站，窝窝团从上线开始就开始盈利并且获得很多投资。

三 焦点印象——团购网站关注度对比

对于如今的团购网站来说，“千团混战”并不是什么夸大其词的形容。每天都有不少团购网站倒下，也有更多的新团购网站出现，其中有许多站点往往还未被用户熟知就已经不得不关门停止营运。对于团购网站来说，关注的用户越多，这个站点便会越具竞争力。

对于团购网站的关注度的评测，我们主要从网站的流量排名、百度指数、用户注册数几个方面来进行对比。

团购网站用户关注度数据表

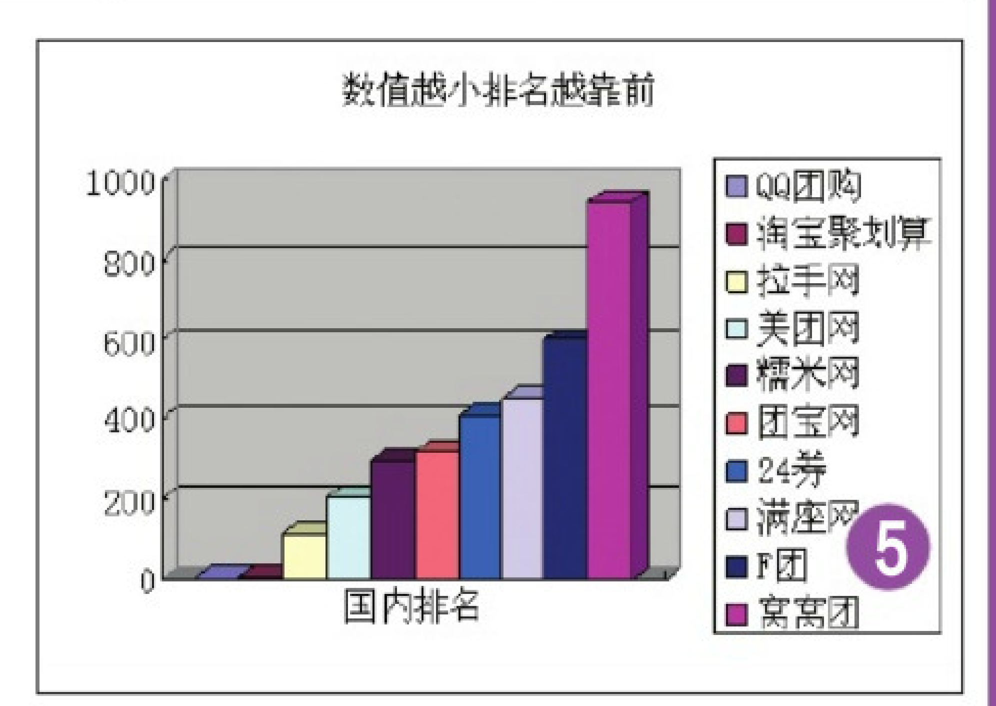
名称	Alexa流量排名		百度指数		
	世界排名	国内排名	搜索词	最高指数	时间
满座网	5452	450	满座网	2808	2010-09-15
淘宝聚划算	13	3	聚划算	3030	2010-11-19
QQ团购	9	2	QQ团购	4620	2010-10-27
糯米网	3321	295	糯米网	14014	2010-06-23
拉手网	1452	115	拉手网	21124	2010-11-17
美团网	1964	201	美团网	8420	2010-09-14
F团	7384	597	F团	1523	2010-08-29
24券	5498	406	24券	5432	2010-10-24
团宝网	3544	314	团宝网	4544	2010-11-10
窝窝团	11319	944	窝窝团	2180	2010-09-15

上表中各团购网站的流量排名，来源于Alexa中文官方网站提供的流量数据，包括世界排名和国内排名（**图5**）。

其中，淘宝聚划算与QQ团购的流量排名，由于统计的是域名流量，因此排名数据并不只是团购平台的排名，还是淘宝网站与QQ网站的排名，不能直接反映两个团购平台的真实流量。不过即便如此，这两个团购网站的流量无疑也是可观的。其他几个团购网站中，拉手网的流量排名是最领先的（**图6**），其次为美团网、糯米网和团宝网。24券、满座网、F团等站点的排名相比之下较为靠后，窝窝团则位居流量排名末尾。

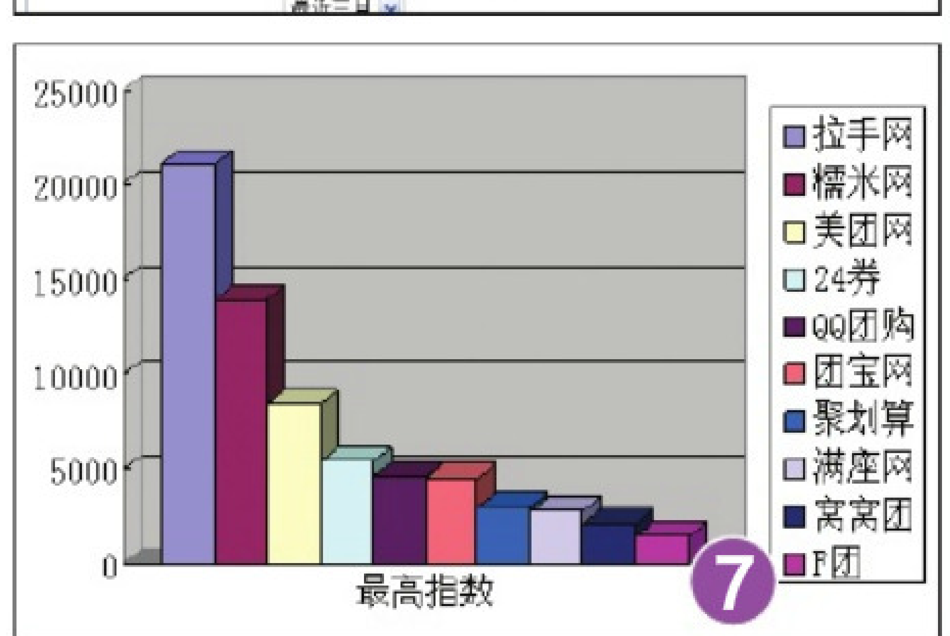
以各团购网站名称为搜索词的百度指数，是以百度网页搜索和百度新闻搜索为基础的免费海量数据分析服务，可以反映各团购网站关键字在百度搜索中的出现频率，侧面反映用户的关注度。由于各团购网站的创办时间均在1年之内，因此我们选择了各团购网站从创办起始日到评测采样期以来的最高指数值进行统计（**图7**）。其中，百度指数越高，说明用户关注度越高。

从百度指数统计中来看，除糯米网外，其他团购网站均未能在2010年达到最高的关注度。其中，拉手网的百度指数最高，糯米网次之，这两个团购网站的百度指数都在10 000以上，拉手网更是高达21 124（**图8**），远远超出其余团购网站。美团网和24券位于第二梯









队，百度指数在5 000到10 000之间。其余的团购网站均处于第三阶梯，数值低于4 000。其中，尤其以F团的用户关注度最低。

综合网站流量排名与百度指数，可以较为客观地得到团购网站用户关注的程度结果。拉手网、糯米网和美团网的用户关注度是最高的，F团和窝窝网的用户关注度相对较低。淘宝聚划算与QQ团购的网站流量排名不能反映真实的用户关注程度，但通过百度指数可看出淘宝聚划算与QQ团购的用户关注度还是远低于拉手网、美团网及糯米网。

四 便捷至上——团购网站服务与功能对比

Web2.0的一大特点就是简洁，作为Web2.0的结合衍生体，团购2.0自然也应具备服务便捷的特点。其实各团购网站的基本注册与使用方法都非常简单，团购的步骤也不复杂，拍下团购商品后进行支付即可。支付成功后，可查看到购买成功的团购券，将团购券下载或打印出来，就可以拿着团购券去消费了。

评价各团购网站服务质量的优劣，最为重要的一点就是其团购服务所覆盖的城市范围。毕竟覆盖范围越广，可参与团购的用户就越多。此外，订阅团购信息、购买支付方式、团购分享转让等细节也能体现出团购网站的服务质量。

团购网站服务对比数据表

名称	覆盖城市	消息订阅	支付平台	移动设备专用版本	SNS分享	好友邀请返现金	团购转让与求购
满座网	北京/上海/广州等13个城市	E-mail	支付宝/快钱和网络银行	×	✓	10元	×
淘宝聚划算	无地域限制	×	支付宝和网络银行	×	✓	×	×
QQ团购\深圳/北京/重庆等9个城市	E-mail	QQ提醒	财付通/一点通/网上银行/信用卡/×	✓	QQ与QQ空间	×	×
糯米网	北京/上海/杭州等7个城市	E-mail	支付宝网络银行	手机版m.nuomi.com	✓	10元	×
拉手网	全国105个城市	E-mail/手机短信	财付通/YeePay易宝/支付宝/网银	iPhone/Android手机客户端版本	✓	10元	✓
美团网	北京/上海等10个城市	E-mail	手机短信/支付宝/财付通/网络银行	手机版m.meituan.com	✓	10元	✓
F团	北京/上海等7个城市	E-mail	支付宝/财付通/网络银行	×	✓	10元	×
24券	武汉/成都等9个城市	E-mail/手机短信	支付宝/财付通/网络银行/快钱	×	✓	10元	×
团宝网	全国325个城市	E-mail	支付宝/财付通/网络银行/快钱	×	✓	首次邀请成功返利11元	×
窝窝团	仅北京/上海/广州和长沙共4个城市	E-mail	财付通/YeePay易宝	支付宝	×	✓	10元



满座网的城市覆盖率虽然不是最低的，但还是非常有限，仅为全国13个重点城市提供了团购服务（**图9**）。满座网支持支付宝、快钱和网络银行三种付款方式，如果邀请一位好友参与团购的话，还可以获得10元的返利。

QQ团购服务也仅仅覆盖了9个城市，不过QQ团购信息订阅支持QQ登录提醒（**图10**），用户登录QQ会弹出“拍拍每精选”，可以获得本地团购信息，非常方便。QQ团购支持的支付方式非常全面，即使没有网上银行，也可以选择财付通线下充值，让配送人员上门充值。QQ团购信息还可以直接分享到QQ空间中与好友共享。

淘宝聚划算有些特殊，所提供的团购商品都来自于淘宝网店，并没有地区限制，全国各地的淘宝用户都可以参加团购。但因为未对地区团购信息分类限制，因此淘宝聚划算缺少餐饮、娱乐等等许多本地化的特色团购服务。淘宝并没有提供E-mail或短信方式的团购信息订阅，支付方式也仅限于支付





宝和网络银行。另外，聚划算的团购时间限制比较特殊，每日上午10点开团，在此之前无法购买团购商品（**上页图11**）。

糯米网服务仅支持7个城市，服务范围相当有限。糯米网专门提供了手机版（m.nuomi.com），可以随时用手机在第一时间抢购各种团购商品（**图12**）。不过手机版本的糯米网目前仅支持糯米余额支付，因此需要先在糯米网站进行过充值操作，才能使用手机购买团购商品。

拉手网的服务范围很广，覆盖了全国105个大中小城市（**图13**），支付方式也很丰富。拉手网支持手机短信获取团购信息，尤其值得称道的是，拉手网专门推出了针对iPhone和Android手机的“拉手团购打折”客户端版本（**图14**），让用户可以更加方便地参加团购。用户无需提前充值，即可使用客户端在线进行支付。另外，拉手网的团购商品还支持转让（**图15**），可将购买的优惠券转让给其他用户，如果买到了抢手的团购商品，还可以通过转让倒卖来获利。

美团网仅支持10个城市的团购服务，提供了手机短信订阅团购信息，并且提供了手机版美团网，可以通过手机买团购商品，不过使用手机购买团购商品需要提前充值。另外，美团网也提供了邀请好友参加团购获得10元返利的优惠（**图16**）。

F团、24券和窝窝团的城市分站也较少，而团宝网除了全国54个核心重点城市外，其服务网络还覆盖了其他二三线共计325个城市（**图17**），团购服务覆盖面是最广的。另外，团宝网邀请好友首次团购的成功返利为11元，比其它团购网站的标准返利数额略高一些。





点评

一个团购网站服务所覆盖的城市范围越广，那么这个团购的服务也就越有竞争力。在参评的各家团购网站中，团宝网和拉手网的城市分站是最多的，能够为全国各大城市地区的用户提供全面即时的团购商品信息，甚至连QQ团购、淘宝聚划算之类传统门户网站推出的团购平台相比之下也要略逊一筹。

随着iPhone等智能手持设备的流行，团购也必然向网络移动化发展。以上所有参评的团购网站中，唯有拉手网提供了支持iPhone和Android平台的手机客户端软件。功能完善强大的移动设备客户端软件，让用户可以即时获取本地最新的团购信息，同时也可以随时随地通过手机抢购火爆的团购商品，拉手网的远见让其获得更多的加分好评。

五 安全第一——团购消费信用对比

在经历了1288收款不发货、糯米网游戏币团购商家逃单等团购欺诈事件后，越来越多的用户认识到网络团购潜在着很大的消费风险，因此，用户在挑选团购网站时，首先会考虑该站点的信用度。然而，和普通的购物网站一样，团购网站的信用鉴别也是一个比较让人困惑的问题。

由于网络搜索负面新闻结果，以及相关团购导航网站的评价信息，都存在着局限性与可信度较低的缺陷，因此在本次评测中，主要从团购网站本身提供的售后保障服务，以及相关信用机构认证两方面对团购网站的信用进行对比。

团购网站信用度评测数据表

名称	退款保障	网络信用认证
满座网	72小时未消费无条件退款+先行赔付	网站网信认证/电子商务信用认证
淘宝聚划算	正品保障+提供发票+七天赔付	×
QQ团购	×	×
糯米网	×	网站网信认证
拉手网	七天无条件退款	企业信用认证/电子商务信用认证
美团网	×	网站网信认证/电子商务信用认证
F团	72小时无理由退款	网站网信认证/电子商务信用认证/网上交易保障认证
24券	72小时未消费无条件退款+先行赔付	网站网信认证/电子商务信用认证
团宝网	随时退/无时间/无理由完全退款	网站网信认证/可信网站示范单位认证
窝窝团	×	电子商务信用认证

团购实惠便宜背后暗藏陷阱…………

网上团购已经成为人们线上消费的新选择，随之而来由于网上团购而引起的消费纠纷问题也开始烦扰着不少网购者。根据相关调查表明，28%的消费者认为商品售后没有保障，17%的消费者认为团购来的商品质量存在问题。在低价和实惠的背后，不少用户在团购网站购物时也遭遇了消费陷阱，例如消费有时限，货品与网站描述不符，在团购网虚假报价等情况（**图18**）。

团购十大陷阱 18

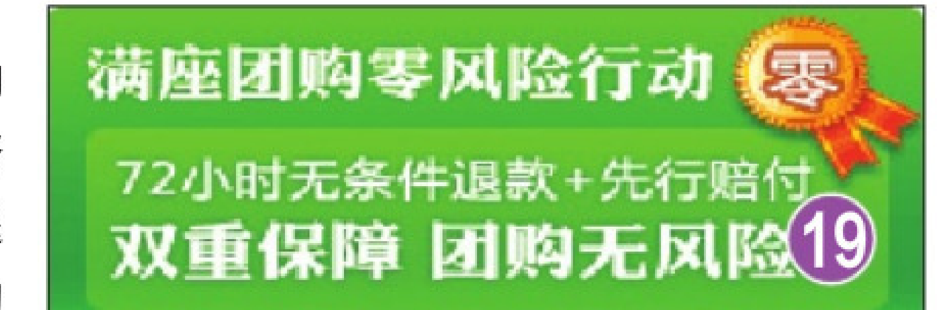
- 团购陷阱一：无第三方支付平台付款有隐患
- 团购陷阱二：消费有附加条件 用户仍需加钱
- 团购陷阱三：商品货不对版 好坏是一锤子买卖
- 团购陷阱四：发票“三角债” 售后完全无保障
- 团购陷阱五：“团奴”提前消费 多兑换券易作废
- 网购陷阱六：服务不到位 享优惠沦为二等公民
- 团购陷阱七：进入门槛低 “卷款门”频频发生
- 团购陷阱八：谎报网友团购数字 制造虚假繁荣
- 团购陷阱九：以低价抢购商品之名忽悠你注册
- 团购陷阱十：同行之间玩无间道 盗取客户信息

例如某些打折的餐厅套餐优惠券，被告在消费高峰期时必须提前预约，否则需要全额付款，不能享受优惠。虽然也合情合理，但是团购网站没有相关的注释说明，不得不说这是欺骗消费。更离谱的是，一些极为便宜的团购商品，质量很差，或者价格并没有真正实惠，实体店做促销时，可能价格还低于团购网。

另外，最典型的一种团购打折陷阱，也是属于个人消费理财的陷阱——团购了某些非常便宜的商品，到手了却发现这件商品你可能根本用不着，虽然买了便宜货但却失去了省钱的意义，因此反而是一种浪费。

1.拒绝风险团购，退款需保障

与普通的网购一样，团购同样也可能会购买到不满意的商品，而且团购因为有时限，不少消费者可能不能及时进行消费。那么已购买的团购商品是否可以退货呢？许多信用得不到保障的团购网站，对已售的团购商品并不予以退款，只有信用可靠的团购网站才会提供退款服务，能否退款是选择交易可靠的团购网站的重要标准之一。



19

满座网为消费者提供了可靠的售后保障，最大限度保障会员利益，所有团购商品享受“满座团购零风险行动”的双重保障，完全打消团购后顾之忧（**图19**）。用户自下单后72小时内，如未进行消费，且保证满座券有效，则无论由于何种原因希望退款，均可提出退款请求实现无理由退款。当商家无法兑现团购内容时，用户可以向满座提出赔偿，然后再由满座对商家进行追偿，在商家追偿程序前，满座网为消费者执行先行赔付流程。



20

淘宝聚划算中的团购商品，沿用了淘宝商城中的质量保障体系，均提供正品保障、发票与七天退换权利（**图20**）。



21

QQ团购未在团购商品页上明确标注任何品质保证说明，仅在团购帮助中给予了相关的说明，保证商家的信用度可靠，并且保证全额退款（**图21**）。这难免让团购消费者心中有些忐忑，不过所幸的是，通过搜索引擎与团购导航网站的反馈来看，QQ团购的信用度还是非常好的，满意的评价很多。

8. 我购买的糯米券，可以给其他人使用么？

当然可以！所以你可以买了送给身边的家人朋友，给他们一个惊喜！但是别忘了，不要泄露给别人哦；

9. 什么情况下可以退款？

我们会保证您购买交易的安全，下面两种可以退款：
1. 团购结束时没有凑够团购人数；
2. 团购成功后，商家因意外原因临时出现停业或搬家的情况。（请相信我们不会让这种情况发生）

10. 我是商家，想在糯米网组织团购，怎么联系？


22

糯米网也同样未在团购商品页中提供相关的退款保障说明，仅在网站帮助中对退款情况作了简单的说明（**图22**）。美团网的团购商品页面中也未作任何退款提示，在其网站帮助说明中关于退款情况的描述，居然与糯米网一字不差（**图23**）。——似乎这只是两个团购网站采用了同一套建站程序，这个退款条款说明，实在让人怀疑其可信度！不过，从糯米网经历的游戏币团购事件来看，糯米网的处理还算妥当，既然有了先例，用户多少也还是可以放心的。至于美团网退款是否有保障，就很难说了。

什么情况下可以退款？

您好，以下情况可以退款：
1. 团购结束时没有凑够团购人数；
2. 团购成功后，商家因意外原因临时出现停业或搬家的情况。（我们会挑选经营状况良好的商家作为美团网特约商家，一般不会出现这个情况。）

23

团购N宗罪，1288与糯米网团购事件

近年来，消费者遭遇团购陷阱的事件屡见不鲜，南方日报曾撰文指出团购网站有货不对板、服务缩水、虚报价格、无中生有、退货无门的“五宗罪”。此外，还有入驻商家欺诈消费者的预付款等团购消费陷阱，其中最为典型的是1288收款不付货，以及糯米网团购游戏币商家逃单事件。

1288团购网于2010年5月1日正式上线，曾成功组织过多次团购活动。然而在2010年6月中旬，1288团购网在一次团购活动组织过程中，向某商家订下了10万元的货单，并将用户缴纳的2万元作为商家的预付款，结果商家卷款走人，1288团购网涉嫌收款不发货的纠纷一触即发。此前有许多消费者反映在1288团购网付过款却收不到货，买家退款也被无故拖延，更有不少网友因此组织了“1288维权群”，其中包含多达150余名曾经历过同样遭遇的会员。无奈之下，网站创始人只好将该团购网站挂牌出售，标价10万元（**图24**），至此，1288团购网站不得不暂停所有线上团购活动，其正式开张到被迫关门前后还不到60天。

千橡旗下的糯米网是一家非常著名的团购网站，也同样遭遇过一次团购风险危机事件。2010年6月25日，糯米网推出一款游戏币团购套餐——以43元的价格购买位于三里屯某大厦的“GAMEPARK热玩俱乐部”电玩城原价333元的兑换券（**图25**），大约有1.3万余名网友购买此商品（团购链接：http://www.nuomi.com/?id=34）。当时，购买说明介绍凭兑换券可在热玩俱乐部获得内含333枚游戏币的至尊会员卡一张，兑换会员卡的截止日期是8月31日，而卡内所存的游戏币并未明确规定消费截止日期（**图26**）。然而就在8月底，糯米网群发电子邮件提醒成功团购的网友，因热玩俱乐部将关闭，请网友于8月31日前到电玩城兑换会员卡消费（**图27**）。8月31日，上百名网友前往该电玩城消费时，却发现电玩城已经关门大吉，众多消费者聚集在门口讨要说法。糯米网因为不良商家的行为深受其祸，但是出于保护消费者利益的原则，不得不自行垫付全额约50万元人民币赔付消费者。



拉手网提供了“7天无条件退款”的保障服务（**图28**），团购产品在付款成功后的7天之内，如果尚未消费，无论出于何种原因，均可提出退款请求，符合退款条件即可实现无理由退款。

F团也提供了“72小时内未消费可无条件退款”和“先行赔付”的保障（**图29**），并且对由于产品本身质量问题造成的退换，运费由提供产品的商家全部负责。

24券的金牌服务“无忧保障”计划提供了双重保障（**图30**），在24券已消费的情况下实行先行赔付，如果24券未消费则保证72小时无条件退款。

团宝网则独家推出了“随时退”保障服务（**下页图31**）。团购者只要未消费，无论什么原因，都可以随时申请退款，即刻返款到账。如果超过有效期，系统将自动把款项退至会员现金账户。

最后剩下的窝窝团，未在团购商品页面中标注退款事项，也未在网站帮助中做出相关提示说明，在很大程度上影响的网站的可信度。

2.网站信用认证：聊胜于无

团购网站信用问题频出，消费者却往往投诉无果。类似于1288团购网突然消失、团购商家突然倒闭的事件层出不穷，成百上千的团购网站此消彼长，整个团购行业显得十分混乱，因此一个值得信赖信

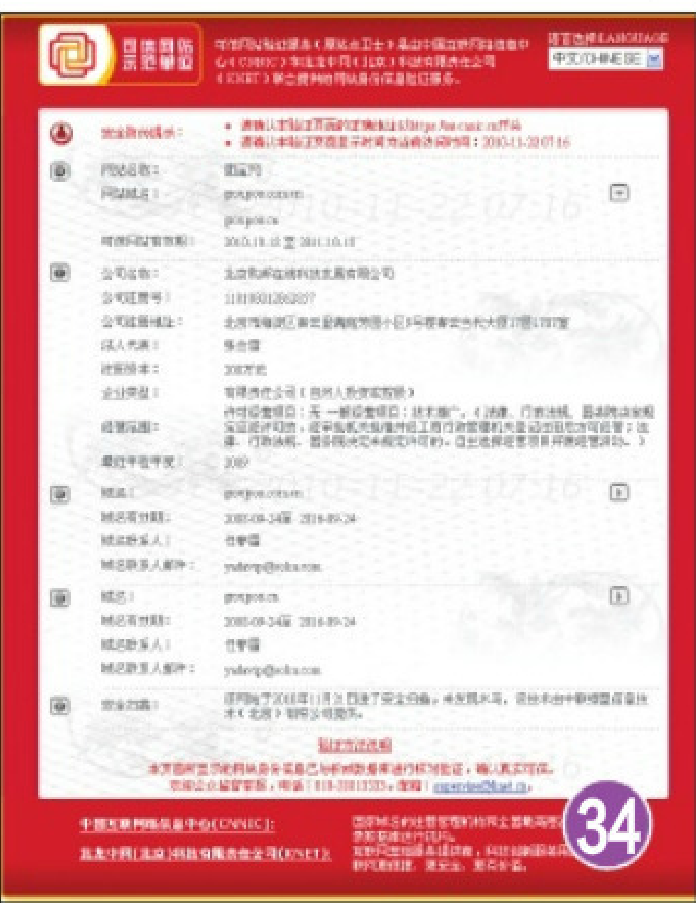


的第三方认证机构是团购行业迫切急需的监管措施。但是目前国内的网站信用认证机构数目多且较为混乱，欠缺一个真正公正的认证机构。

参评的十家团购网站中，除了淘宝聚划算和QQ团购外，其他几家团购站点都通过了一些相关的信用认证（**图32**）。











对于淘宝聚划算和QQ团购，依托淘宝和QQ网站的整个运营平台，本身就具备良好的用户信誉度，因此有无第三方机构认证的影响并不大。而其他新生的团购网站，则必须通过相关的信用认证，向用户提供可信凭证。

目前，各团购网站通过的信用认证主要包括以下几项：商务部直属事业机构中国国际商务中心主办的中国商务信用平台（www.sinocredit.net）的信用网站认证（**图33**），中国互联网络信息中心（CNNIC）的可信网站示范单位认证（**图34**），以及商务部和国资委批准评级机构中国互联网信用评价中心（www.itrust.org.cn）的企业信用评级（**图35**）和该中心的网站网信认证证书（**图36**）。另外还有比较少见的中国电子商务协会政策法律委员会支持的网上交易保障中心认证（**图37**）。



在参评的十家网站中，分别具备4个不同机构的5种信用认证，团购信用认证的混乱可见一斑。

正是国内各种信用认证的混乱局面，导致了团购网站的无所适从，严重地影响了各种认证的可靠性。例如2010年10月的中国国际商务中心信用认证也遭受到不少团购网站的质疑，一方面是认证费用高达4.5万元，被疑为圈钱；另外，认证是否具备权威性，认证机构中国国际商务中心的身份也存在着争议。同时，众多认证机构也导致许多团购网站的多重认证。很多团购网站希望一个公平、公正且行之有效的机制出现，使接受认证更具权威性。不过即使如此，对于当前的团购网站和团购消费者来说，网站信用认证有总比没有来得好。

结语

在本次评测中，拉手网的表现非常好，无论从用户关注度、服务覆盖范围、信用保障等各方面来说，拉手网都表现出了很大的优势，是本次测试成绩最好的一家团购服务。此外，其他的几家团购网站服务也都各有特色，例如团宝网提供了最为广泛的城市团购服务覆盖面，淘宝聚划算别具特色的团购商品等。

在鱼龙混杂的团购网服务中，参评的几家站点总体来说还是相当不错的。当然还有许多优秀的团购网站未能参与此次评测，毕竟在国内多达上千家的团购网站中只能挑选较有代表性的几款服务进行评析。也正因为团购的网站数量太多，大家在比较选择团购网站服务时，一定要仔细挑选辨别。

几个人，几台电脑，一两万块钱，很容易就可以建立一家团购网站。正是如此低下的门槛才导致了中国互联网团购站点的“千团大战”。虽然现在网络团购行业乱象横生，不过随着激烈的竞争与行业的规范化，团购网站的大洗牌很快就会来临。只有真正优质的服务和可靠的信用，才能在这场大战中得以生存。相信大战之后，中国互联网团购行业将更具生命力！P



不知不觉间，成为“网罗天下”栏目专职供稿人的经历已经持续了差不多半年。在这短短的几个月中，时不时会有读者在回函与来信中留下这么一句问询：为什么你会选择从游戏评论者转职成八卦故事的传播者呢？你认为这个变化有趣吗？关于这些问题，我的答案是：最直接的目的当然是获得乐趣。如果我的稿件能让我自己以及大多数阅读这个栏目的读者感到有趣，那么这个理由难道还不够充分吗？

如果不出意外的话，2011年的“网罗天下”栏目还会继续由我来主持给大家分享各种趣闻轶事，嗯，请多关照。

——坏香橙

■北京 坏香橙

一 新年快乐
25周年最佳年度赠礼大回顾

前不久，一家名为Milo（http://milo.com/）的国外网站推出了一份名曰“过去的25年中最受欢迎礼物”的插图回顾。虽然乍看之下无论题目还是内容似乎都没什么特别之处，但如果仔细观察的话依旧能发现不少妙趣横生的内容，一起来看：

1985年，你5岁的时候——噢，果然，这份礼物列表实质上正是对伴随着新传媒时代发展一路走来的年轻一代成长历程做出的回顾：在上个世纪80年代中期，对于地球另一边的男孩子来说，最激动人心的礼物无疑就是以变形金刚为代表的可动塑胶玩具，而对于女生来说，虽然“My little pony”这个名字可能对相当一部分读者来说都算不上熟悉，但如果你知道这匹小马背后的老板是谁的话恐怕就不会对这个排名抱有多少质疑——没错，迪斯尼的名望就是如此强盛。

顺带一提，作为至今为止最为成功的商业宣传实例之一，迄今为止变形金刚依旧是相当一部分80后生人最为中意的童年纪念物。所以说，如果你依旧在为自己好友的新年礼物发愁的话，不妨送他一只经典2.0版本的擎天柱玩偶试试，效果很可能会出乎你的意料。

1990年，你10岁的时候——砖头那么大的老款GBA掌机粉墨登场，以迅雷不及掩耳之势攫取了大多数男孩子的青睐。至于山地车这种男女不限的上佳礼物，还记得《E.T》中那精彩的一幕吗？

1995年，你15岁的时候——时光飞逝，童年转眼之间就已经化作了相册里的留影，最佳好礼的列表内容也开始发生了微妙的变化：让我们暂且不提那当时刚刚上市不久的Play Station，把目光向下移动一格，你看到了什么？没错，是Sony出品的CD随身听Discman。不过，虽然播放器本身没有性别限制，但从欣赏的音乐中依旧能看出性别造就的差别——看看图上的原文介绍，那个年代西方少年的CD机中最流行的碟片是“涅槃”（Nirvana）和“绿日”（Green day）这种洋溢着荷尔蒙气息的乐队专辑，而对于女生来说，当仁不让的头牌红星自然是流行天后麦当娜。没错，所有人都经历过年轻时代，不是吗？

2001年，你21岁的时候——对于这个时候的你来说，



细看之下，其实大家熟悉的内容应该也有不少。

长大成人早已不是父母挂在嘴边的唠叨，而是正在你身上发生的现实。色彩斑斓的童年与躁动不安的青春期似乎已经远去，你的首选新年礼物变成了造型简约的第一代iPod——但这就是现实的全部吗？并非如此。不管是钢铁工人出身的Slim Shady（当然，他有一个更让人熟悉的名字——艾米纳姆）还是彼时依旧活力四射的小甜甜布莱尼，简洁的白色音乐播放器内部传出的节拍依旧在向你自己清楚地宣告着现实：尽管已经不再懵懂无知，但世故的尘埃依旧没能在你的身上沉积下多少厚度，你清楚。

2006年，你26岁的时候——似乎是五年前留下的理论得到了印证，虽然充实丰富MySpace的照片列表成为了你重要的消遣活动之一，但是Wii——这款由任天堂开发的体感游戏机依旧顺利地唤醒了你的童心。尽管无法像XBox360和PS3一样提供美轮美奂的次世代水准游戏画面，但对于这时候的你来说，电子游戏的真正乐趣是什么？你相信自己的选择没有错。

2010年，你30岁的时候——俗话说三十而立，不管在东方还是西方，30岁都是宣告正式长大成人的标志。对于现在的你来说，乐趣与应用的需求已经在自己的新年礼物选项上达到了平衡——没错，再次引领业界潮流的iPad就是你今年收到的最佳新年好礼，不是么？

新年快乐，朋友们。

出处链接：

http://milo.com/blog/the-subjective-timeline-of-the-best-gifts-ever/

二 续·新年快乐
新年好礼推荐

很好，朋友们，既然我们已经成功地把话题转移到了“礼物”这个题目上，那么接下来不妨让我们再接再厉，一起来瞧瞧在这个新年里又有哪些新鲜东西可以当作礼物送给我们的亲朋好友吧。


好乐高，不来试试吗？


波普艺术？嗯，差不多。

1.单反相机爱好者的新年好礼——Pentax Optio NB1000——以及第二选择，Pentax K-r

和钟表、音响以及豪华跑车一样，单反相机无疑也是消费额度几乎没有上限可言的奢侈爱好之一。那么，对于这些痴迷于“焦外如奶油般化开，焦内如刀割般锐利”效果的摄影发烧友来说，选择称心如意的礼品似乎是个颇具难度的挑战——绝不要以为随便挑选一支镜头用彩纸和缎带包扎起来会是什么称心如意的选择，对于外行人来说，这样做的结果十有八九都是让双方不欢而散。OK，既然追求专业指标不是什么明智之举，那么不妨让我们独辟蹊径，尝试一下趣味主题的迂回路线：



看左边，首先登场的是Optio NB1000。显而易见，这款单反相机最大的特点就是外壳设计，状似乐高积木的柱状凸起与形状各异的拼接零件搭配起来，很容易就能DIY出独一无二的机身外壳形状。对于收到这份礼物的单反爱好者来说，也许相机的性能指标无法满足他的要求，但极具个性的外型想必会让他明白馈赠者的心意所在，这就足够了。

除此之外，有关单反摄影爱好者的新年礼物推荐，顺位排名第二的就是这款名为K-r的相机。尽管乍看之下仅仅是更换彩壳的无聊把戏，但瞧瞧旁边的插图你就会知道，如果受赠人对安迪·沃霍尔这个波普艺术先驱者的作品不算陌生的话，理解这架状似玩具的单反相机真正的价值卖点所在并非难事。当然，之所以会把这个选择排在第二位的原因也是如此，毕竟作为单一礼品的话要想表达这层含义还是有些困难的，不是吗？

最后，留意一下这两款相机型号的前缀——Pentax，也就是单反爱好者经常提及的宾德，没错，就是那家已经有80余年历史的老牌相机厂商。

详情介绍链接：

Pentax Optio NB1000

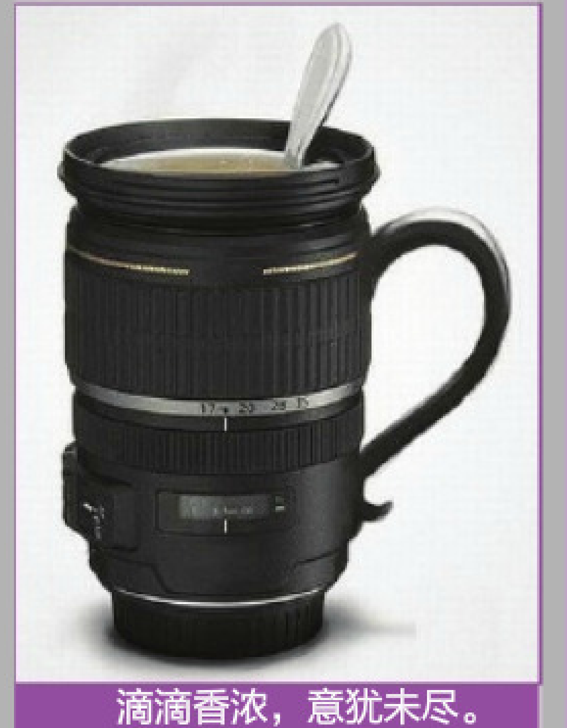
http://gizmodo.com/5636110/pentax-optio-nb1000-is-a-camera-for-lego-lovers

Pentax K-r

http://cn.engadget.com/2010/09/09/pentaxs-k-r-entry-level-dslr-looks-like-a-toy1/

个人点评：

其实，如果你认为单反相机的投入成本超出了自己的节日预算，那么更加廉价的解决方案同样也能获得不错的效果——例如这个单反相机镜头造型的咖啡杯就是个不错的点子。顺带一提，这只杯子可不是什么无聊的恶搞改图，它可是货真价实存在的商品喔。


滴滴香浓，意犹未尽。

2.书呆子的新年好礼——Jigazo Puzzle

不要误会，这个标题中所指的书呆子与时下流行的“御宅族”并不是完全相同的概念。尽管从外貌与举止特征上不难发现两者之间的相似之处，但实际上，前者与后者最大的差别就是智商与情商数值的比例完全相反——举个例子，前者永远不会理解“萌”这个概念的真正含义，对他们而言，“籍由外型特征引发下丘脑激素分泌产生好感的生理反应”应该是他们能够得出的最感性答案。正因如此，对于这种高智商低情商的人群来说，“没有固定答案并能激发创作欲的手工艺装置”恐怕才是最合适的礼物选择。没错，Jigazo Puzzle的设计理念正是如此——和常见的拼图游戏相比，Jigazo Puzzle最大的特点就是“没有确定的标准造型”，只要对这些色调深浅各自不同的拼接碎块进行自由排列组合，任何人都能创造出独具个性的拼图画面——你不妨把它的本质想像成不需插电的像素画，就是这个道理。



拼图？No，此乃像素艺术是也。

详情介绍链接：

http://www.tenyo.co.jp/jigazo/

个人点评：好东西，我喜欢这玩意。

3.阿猫阿狗的新年好礼——Pet Petter

叶公派爱猫爱犬人士请注意：如果你厌倦了自己宠物无穷无尽的掉毛与贪得无厌的梳理需求，那么Pet Petter——这款拥有4档变速的宠物抚摸装置必然是值得让你投资的高科技设备。除了标准的柔软绒面以外，更有梳子、海绵以及泡沫球等多功能刷头可供选择，轻轻松松就能应付您在日常生活中繁琐的猫猫狗狗打理任务。除此之外，我们还可以提供加长版本的增强型号，即便您需要打理的是小马的鬃毛也一样能够轻而易举地简单完成。您还在犹豫什么？赶紧把寄养在父母家中的宠物接回家，选择神奇的Pet Petter安享饲养猫狗的乐趣吧！



留意包装盒顶部最右边的那匹大家伙。



天哪，这也可以？

详细介绍链接：

http://www.prankpack.com/buy/pet-petter-prank-pack-fake-gift-box.html

个人点评：说句实话，这款多此一举的发明不靠谱程度可谓达到了超凡脱俗的境界——如果连亲密接触的乐趣都弃之不顾交由机器去处理，那么饲养猫狗宠物的乐趣又该从何而来呢？

4.给另一半的新年好礼——Paper Watch

在前面的介绍中，我们已经提到过“手表”是一项相当奢侈的爱好，不过，如果把目光从收藏品的范畴内转移到创意礼品的领域中，我们依旧可以发现不少廉价但有趣的东西，例如这款来自英国的纸质手表——Paper Watch。

诚如其名，这款看上去朴素到简陋的手表最大的特点就是外壳可以像白纸一样随意涂鸦——无论是油墨、颜料还是记号笔都行。想象一下吧，创造真正属于自己的限定版情侣表会是多么浪漫的行为——更何况这玩意的售价仅仅只有14美元而已。


居然不是苹果出品，好意外。

详细介绍链接：

http://www.betterlivingthroughdesign.com/personal/paper-watch-by-suck-uk.html

个人点评：与之前那些恶搞为主的所谓礼品不同，这款“本来无一物”主题的手表可是刚刚上市不久的实物商品，有心思体验的朋友不妨自行搜索一下。



新年礼物介绍完毕，下面就是我最喜欢的游戏推荐时间啦，一起来瞧瞧这次又有些什么新东西吧：

1.蓝蓝象的大冒险

——只有一关（This is the Only Level）

http://armorgames.com/play/4309/this-is-the-only-level

以及

——还是只有一关（This is the Only Level TOO）

http://armorgames.com/play/5351/this-is-the-only-level-too

乍看之下，这两部标题风格完全一致的游戏简直就是粗制滥造毫无诚意可言的Flash Game的现行代表：在滑稽可笑的背景音乐伴奏下，你控制着一头蓝色的剪纸大象摇摇摆摆地跳过尖刺，蹦上平台，踩下开关，打开闸门，钻进出口，顺利过关——当你看清楚新关卡的画面后，



大家好，我是蓝蓝象，谁能帮个忙把我从这号称“只有一关”的版面里拉出去？

你情不自禁地开始把手指伸向键盘上的Alt与F4键：除了在配色上包含些许微妙的差别之外，新关卡的结构设计与之前的第一关看上去完全一致，这不叫坑人还能算什么？

OK，表面现象介绍完毕，接下来进入内核领域：尽管乍看之下这部Flash Game的游戏性无比接近于“压根就没有”的等级，但实际上只要愿意耐着性子尝试一下这些仿佛与最开始的第一关结构完全一致的关卡，你马上就会发现尽管看上去布局毫无变动，但游戏方式上却有了全然不同的改变：有些关卡蓝蓝象的左右移动方向与按下的控制键方向正好相反，有些关卡的重力完全颠倒，有些关卡压根不能跳跃，有些关卡不能走回头路——不要以为这些就是全部：有些关卡根本就不能用键盘操纵大象移动，取而代之的是用鼠标拖动控制；有些关卡想通过必须主动刷新一下页面；更有些关卡需要你把英文字母表在键盘上敲一遍才会开闸放行。总而言之，如果用定势的思维去考虑过关的方法，那么过不了多久你就会被这个看上去毫无诚意与精致可言的Flash Game彻底击败。简陋的外表之下充满了五花八门的奇思妙想，这才是“只有一关”系列的卖点真相。

游戏控制方式：方向键控制蓝蓝象移动跳跃（大多数情况下），想方设法钻进右下角的出口完成关卡（前提同样是在大多数情况下）。

被难住了该怎么办——大多数看上去无解的关卡其实都存在不经意间可以被发现的提示，留心一下画面细节，仔细观察一下当前关卡的特征，努力运用发散思维把两者结合在一起，多试上几次十有八九都会找到解决方法。说到底，这两部游戏并没有多少纯属刁难玩家的无聊谜题设计，挑战成功后获得的更多是成就感而不是长舒一口气的解脱。

最后，提起成就，我有充足的理由相信蓝蓝象这个游戏系列的制作人员肯定都是戏谑讽刺的个中高手，不信来看下一条推荐：

2.蓝蓝象的大挑战

成就解锁（Achievement Unlocked）

http://www.armorgame.com/play/2893/achievement-unlocked

成就解锁2（Achievement Unlocked 2）

http://armorgames.com/play/6561/achievement-unlocked-2

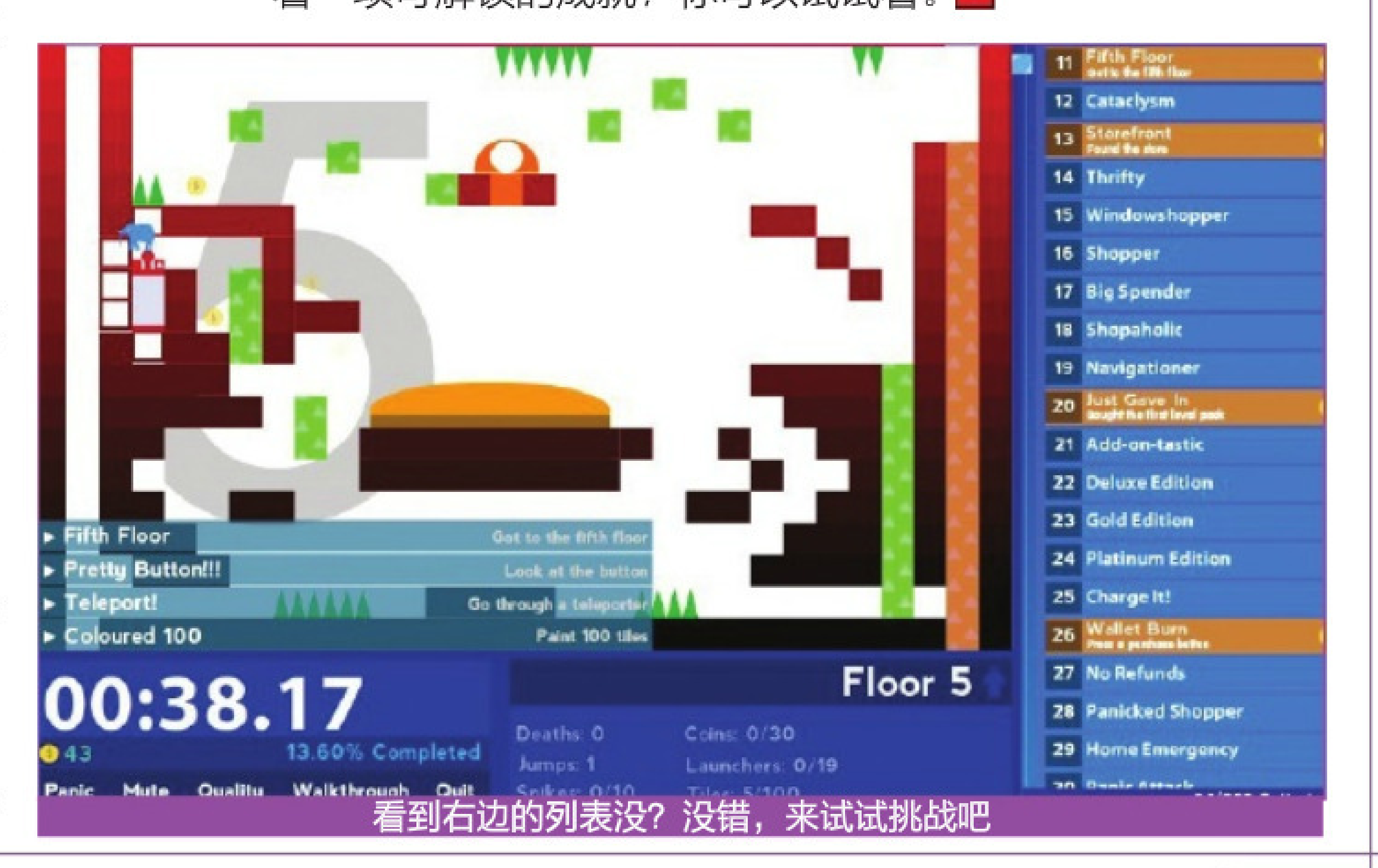
不知从什么时候开始，“成就”这种设置逐渐成为了次世代游戏不可或缺的要素之一。虽然不少优秀的游戏设计出了恰到好处的成就挑战内容，完美地实现了“锦上添花”的预期效果，但也有某些本末倒置的开发组为自己的作品设置了数量繁多喧宾夺主的游戏成就项目，给玩家带来的感觉只有无尽的厌倦而不是满足感。很明显，蓝蓝象系列游戏的制作小组对这种陷入开发误区的无趣设计深以为然，于是毅然把这头被“只有一关”折腾了无数回合的倒霉象当作主角又制作了两部游戏。和之前介绍的两款游戏不同，在这个新系列中，蓝蓝象需要挑战的不再是各种稀奇古怪的过关方法，



而是名目繁多数不胜数的一大堆所谓的“成就”——让蓝蓝象跳一下，你解锁了一个成就；左右移动一下蓝蓝象，你解锁了一对成就；按住方向键让刚从出发点冒出来的蓝蓝象连续不断地跳到附近的刺丛上，你解锁了一打成就；甚至连开始新游戏、退出游戏以及在游戏画面中随意点击几下拖拽几次旁边的成就列表也能获取不少新成就。看上去毫无意义？先不要想当然地作出如此论断，要知道，这种充满恶搞色彩的所谓“成就”在两部游戏中加起来一共有三百多项，怎么样，你还相信这种无厘头的成就毫无挑战价值吗？

和前面介绍过的“只有一关”系列相比，“成就解锁”系列无论在创意还是表现力上都有不少进步，即便是不擅长动作游戏的玩家一样能够体验探索尝试带来的乐趣，非常值得一试。

游戏控制方式：方向键或者WASD控制蓝蓝象移动，通过各种行动探索整片区域获取五花八门形形色色的成就。顺带一提，就在刚才的那句话里也隐藏着一项可解锁的成就，你可以试试看。P



看到右边的列表没？没错，来试试挑战吧



从此精通系统维护

安装、备份、优化新方法大全

■贵州 冰河洗剑

关键字：安装 备份 优化 安全

编者按： 新一年到来，还在用过时的方式打理系统么？重装系统换个崭新的面孔吧！步入2011年，我们要用更新、更简便的方式来完成这些工作。这期小编为大家安排了这个“百科大全”，它简单实用，涵盖了从系统安装、备份、优化到安全的各类解决办法，希望大家都能有所收获，遇到问题时可随时查阅。

系统安装，省时省力

对于一般软件故障，重装系统通常是最有效的办法，但重装系统似乎是个没技术含量的体力活，很多人都觉得枯燥麻烦。其实只要合理运用辅助工具，普通用户也能如高手一般，轻松快速地安装系统，让过程变得更有趣。

一、刻光盘太麻烦？试试“Win7硬盘安装器”

从网上下载的原版Win7系统，镜像文件体积很大，刻录光盘不仅浪费资源，而且安装速度也较慢。如何使用下载光盘镜像直接从硬盘上安装Win7呢？“HDD Installer”是一个Win7硬盘安装器，将下载的Win7光盘镜像文件直接解压，就可以图形化方式，方便地从硬盘上安装了。

如果是全新安装Win7，可用WinPE引导进入图形化界面，如果已装有WinXP或其他Windows系统，可直接在Windows系统中执行HDD Installer，来实现与Win7的双系统共存。这里以在WinXP中安装Win7系统为例进行说明。

假设C盘装有WinXP，我们将下载的Win7系统ISO文件，解压到除C盘外的分区，并且不能解压到要安装Win7的目的分区，同时要特别注意的是，一定要解压在根目录下，不能解压到某个文件夹中。解压后执行HDD Installer，在“镜像解压位置”中选择镜像文件所在分区，“执行方式”选择“安装”。设置完毕后，点击“执行”，软件就会自动复制所需引导文件并修改系统引导项目，准备好安装工作，然后提示重启系统（图1）。重启后，在系统引导菜单中会多出一项“HDD Installer v1.5”（图2），选择它后就开始安装Win7系统了，安装过程与光盘安装是一样的。

Win7安装成功后，会发现在系统引导菜单中的“HDD Installer v1.5”引导项目并没删除，同时原来的WinXP引导项目会变成“早期版本的Windows”，可使用HDD Installer手工卸载和修复。在Win7系统中执行HDD Installer后，在“执行方式”中选择“卸载”，“引导项修复”中选择“Windows XP”。如果是只安装了Win7单系统，则应选择为“单系统（只卸载HDD Installer）”（图3）。点击“执行”后弹出重启提示框，确认后重启并自动完成修复和卸载。重启后在系统引导菜单中可看到HDD Installer引导项已被删除，“早期版本的Windows”修复成了“Windows XP”。





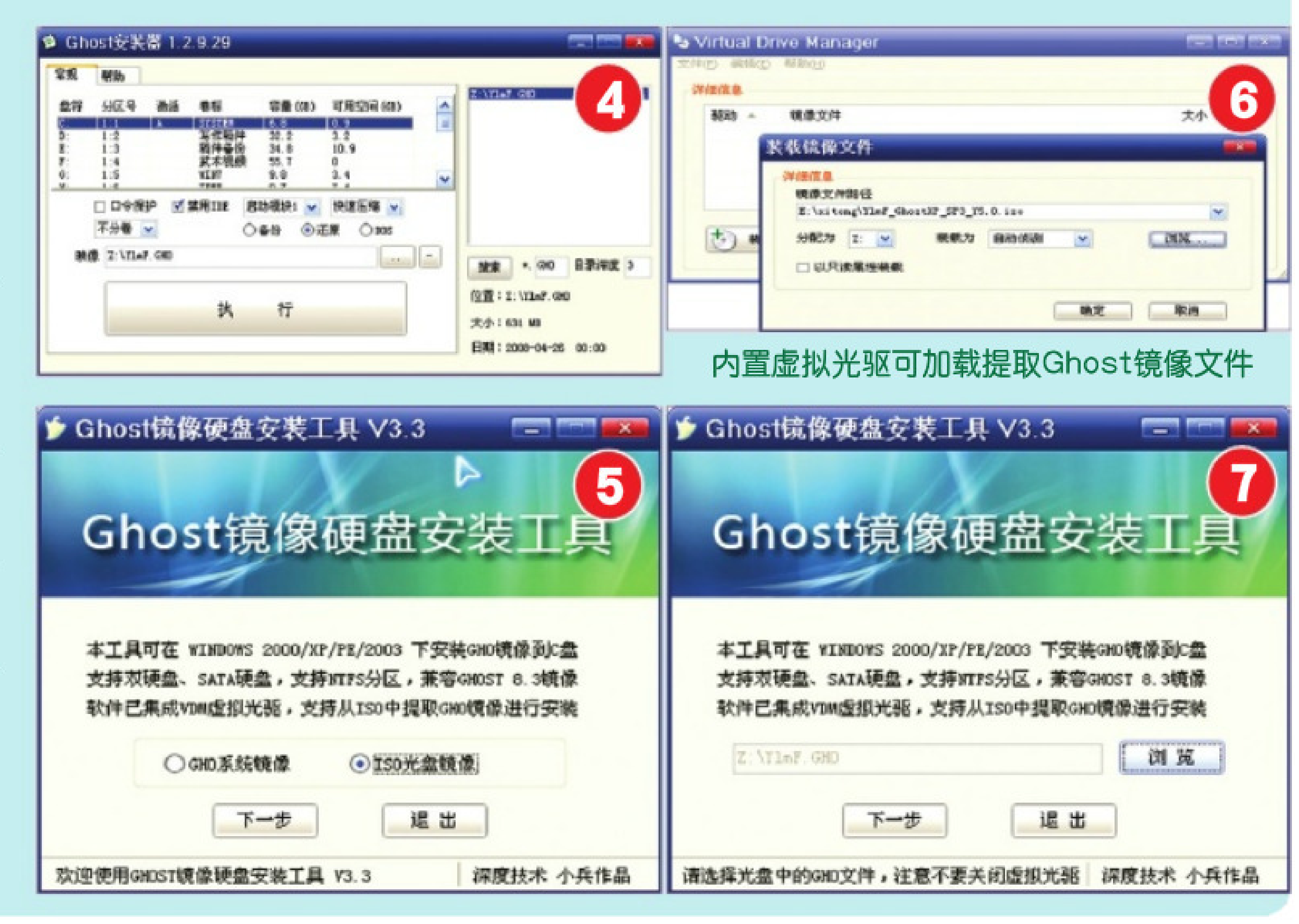
卸载HDD Installer引导项目

WinXP的硬盘安装工具

WinXP流行了多年，它的安装方式大多侧重于Ghost镜像还原，比较常用的是使用“Ghost安装器 1.2.9.29”或“GHOST镜像硬盘安装工具”之类软件。

运行“Ghost安装器1.2.9.29”，在界面中间选择操作模式为“还原”，点击“映像”后的浏览按钮，选择指定Ghost映像文件，软件会直接从ISO文件中提取Ghost映像。该步骤后，软件会自动调用虚拟光驱并加载光盘镜像，搜索其中的“.GHO”文件（图4）。点击“执行”后，软件会复制所需文件并修改系统引导。重启后在引导菜单中多出一个“GRUB for DOS”项，进入后即可自动调用Ghost恢复映像并完成系统安装了。

“GHOST镜像硬盘安装工具”的使用也差不多，可直接选择“GHO系统镜像”模式，也可选择“ISO光盘镜像”（图5）。选择ISO文件后，可选择为虚拟光驱设置一个空闲盘符（图6）。加载后，在安装界面中浏览选择虚拟光驱中的“.GHO”文件（图7）。完成准备工作后，点击“安装”并开始复制文件，重启后会自动调用Ghost，将文件安装到C盘。



内置虚拟光驱可加载提取Ghost镜像文件

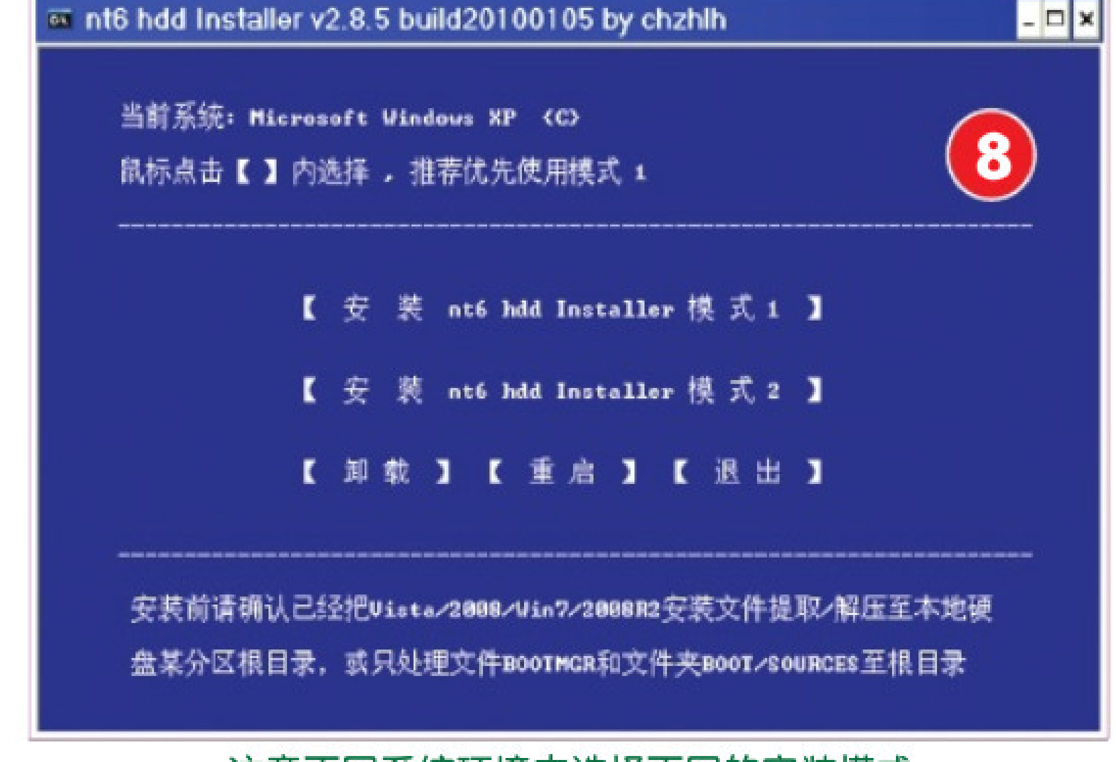
二、32位系统上安装64位Win7，全能强大的“NT6 HDD Installer”

除上述的HDD Installer外，还有许多Win7硬盘辅助安装工具，例如可使用PowerISO类的虚拟光驱软件，直接加载Win7镜像到虚拟光驱中，双击“Setup.exe”来安装。不过这种方式不能格式化C盘系统分区，显得不够“纯净”，因此只能满足安装双系统的需求。要格式化C盘，还需使用HDD Installer。此外，还可使用另一个更为强大的Win7安装工具“NT6 HDD Installer v2.8”，它不仅可以实现Win7硬盘安装，更能实现Vista/2008等系统的硬盘安装，特别是它不仅适合格式化C盘重装系统，更能在32位系统上安装64位Win7。

该软件的使用方法也很简单，先将系统ISO镜像文件解压到某个空闲分区根目录下，执行NT6 HDD Installer，可看到有两种安装模式（图8）。“模式1”采用了Grub4DOS引导方式，“模式2”为微软自带的引导方式。

如在Win2000/XP/2003中运行NT6 HDD Installer，首先应选责“模式1”（图9），模式1不能进入安装界面时再选择模式2，而如在Vista/2008/7/2008r2中安装，首先应选选择“模式2”，但若在WinPE中使用，则只能选择“模式2”。

重启系统后，在系统引导菜单中选择“Nt6 hdd Installer”后自动进入安装界面，安装过程与使用光盘安装完全一样，可选择安装双系统，或格式化C盘全新安装等。



注意不同系统环境中选择不同的安装模式



在WinXP中使用模式1安装方式

三、扔掉光盘，制作随身携带的Win7安装U盘

除解压到硬盘安装外，我们还可选择自己制作一个Win7安装U盘，用U盘装不仅速度更快，而且也方便携带。

将Win7光盘ISO文件转为USB U盘启动，一般可使用各种U盘对应的量产工具，但操作很麻烦。微软发布了一款傻瓜型的自动转换工具“Windows7 USB/DVD Download Tool”，可快速制作可启动的Win7安装U盘，非常方便。

Windows 7 USB/DVD Download Tool可安装运行在所有的Windows系统中。首先选择Win7光盘镜像文件（图10），然后选择要制作的类型，“USB Device”表示制作U盘、移动硬盘安装，DVD则是刻录成光盘（图11）。这里要制作Win7安装U盘，所以选择“USB Device”，然后插入U盘，选择U盘的盘符（图12）。最后点击“Begin copying”，就开始复制Win7引导与安装文件到U盘中了（图13）。制作结束后，可直接使用这个U盘启动、安装Win7操作系统。









四、快速装机，网络克隆更容易

网络克隆最初用于批量安装系统，后来也有不少人用此方法帮助身边朋友，免去了刻盘、制作启动U盘等麻烦，而且也显得特别酷。不过也有许多人认为网络克隆过于复杂，要制作启动盘、设置网络、修改BIOS等，其实如今网络克隆工具已完全自动化，使用起来更是异常简单。

这类网络克隆工具很多，例如MaxDOS中的网络克隆、安悦网络克隆工具、AutoGhoSvr全自动网络克隆工具等。这里以AutoGhoSvr全自动网络克隆工具为例进行介绍，它的使用方法极其简单，客户端电脑无须U盘、光盘启动等，就可实现自动网络启动克隆，并且支持批量克隆、双文件同时克隆等强大功能。

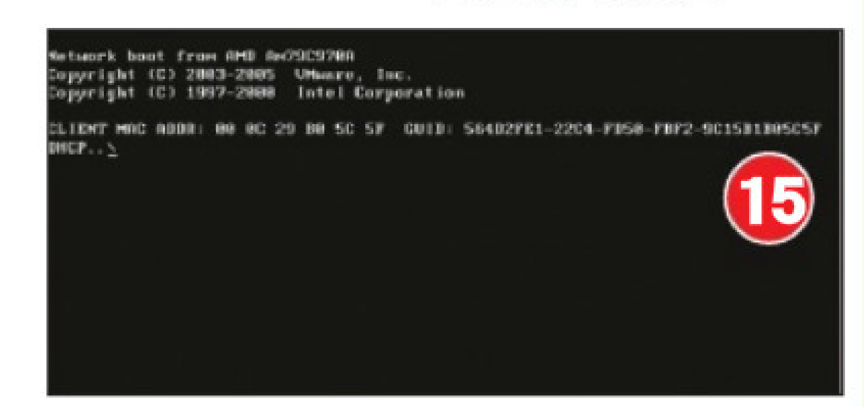
下载解压AutoGhoSvr到用于克隆服务的主机，运行其中的“AGS.exe”，浏览或拖拽要克隆的“.GHO”文件到软件窗口中。注意软件支持双克隆文件同时克隆，即多台电脑同时克隆两个不同的操作系统，可适合同时安装多台需要不同系统的主机，例如某几台需要安装办公系列软件的系统，另外几台需要安装集成了游戏和常用工具的系统等。

在下方选择“多址广播”“客户端等待”可根据需要设置多台主机数目（图14）。设置完毕后，点击“开始”，服务端即开始工作，自动开启Ghost多播服务及TFTP文件传输服务等，等待客户端连入。

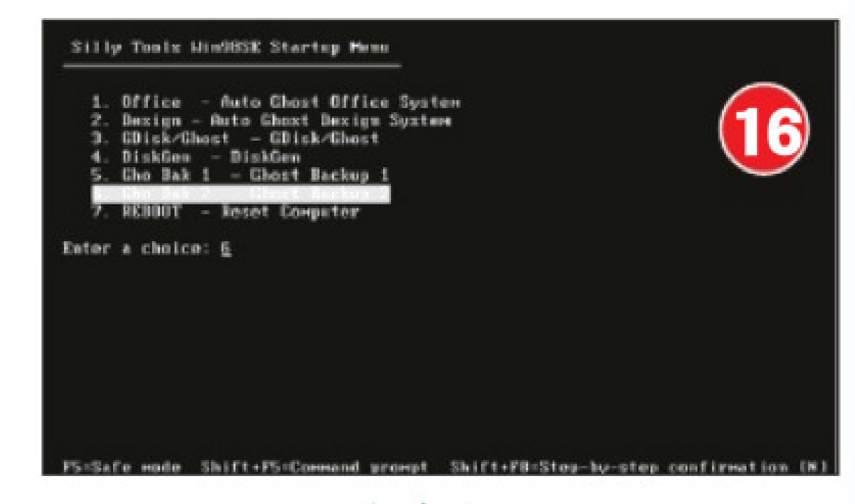
然后启动要克隆的主机，在BIOS中选择从网卡启动（一般在启动时按下F12，选择LAN启动也可）（图15）。系统会自动搜索连接网络上的克隆服务主机，下载所需文件后进入网络克隆界面（图16）。在克隆界面中可选择DiskGen，对硬盘进行分区格式化，然后选择相应的Ghost网络克隆会话即可。第1个克隆文件的会话名称是“Gho Back1”，第2个克隆文件的会话名称是“Gho Back2”，多台主机可同时选择不同的网络克隆会话任务，确认后就会自动进行网络克隆完成系统安装了。



AutoGhoSvr可设置双文件克隆



搜索网络LAN启动



网络克隆界面

五、多系统安装，出错请助手

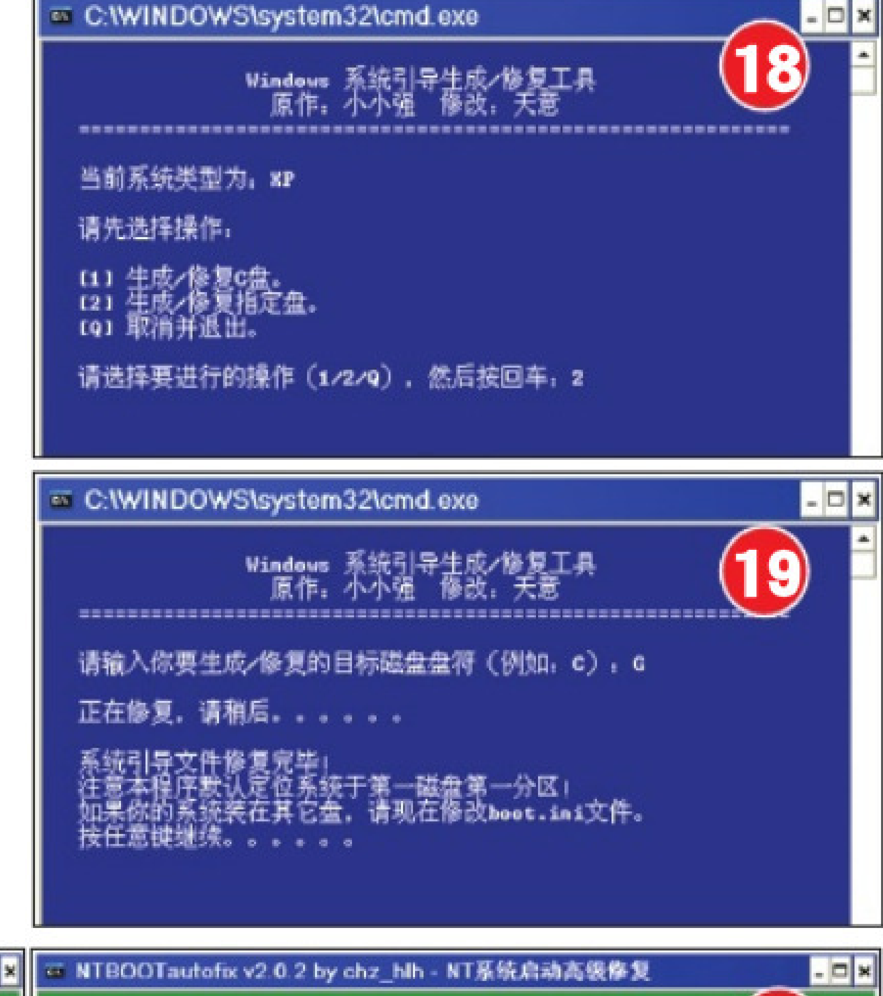
Windows双系统或多系统并存安装时，偶尔会出现引导故障，如其中某个系统的引导菜单丢失等。备份修复Windows多系统引导的工具很多，但有不少都是大体积的软件，这里我们只需请出一个小助手“WINDOWS引导修复”，就能顺利解决所有Windows多系统引导故障。

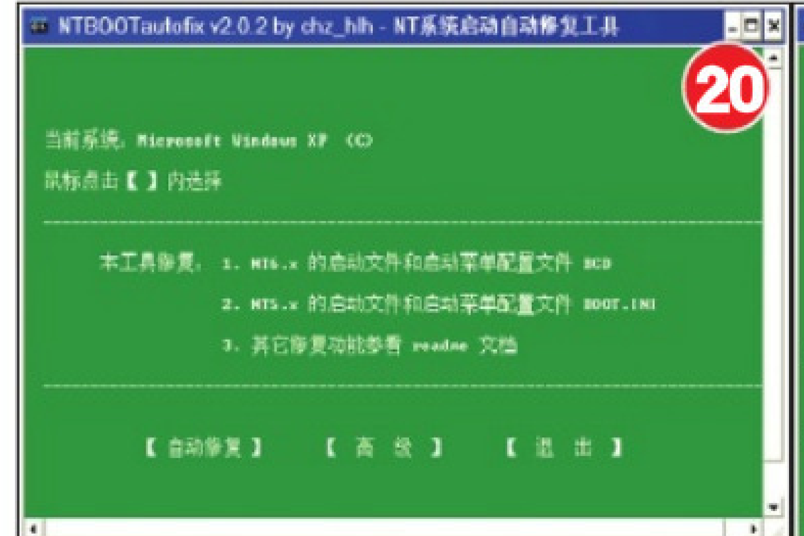
“WINDOWS引导修复”仅有1.2MB，运行后打开一个命令提示符窗口。首先选择当前系统类型（图17），按回车，然后选择要执行的操作，可

选择修复C盘或指定盘符的系统引导项（图18）。选择C盘或输入指定盘符后，软件会自动检测该分区中的系统，并修复系统引导文件和引导菜单（图19）。可重复指定修复多分区上的系统，完成后重启系统就会发现系统引导正常了。

此外，还有一个非常优秀的多系统引导自动修复工具“NTBOOTautofix v2.02”，它也能自动搜索硬盘分区中的系统并完成引导修复。NTBOOTautofix可运行在32位、64位系统和WinPE中。软件有两种修复模式（图20），其中“自动修复”可搜索所有硬盘分区中的操作系统及相关信息，然后自动修复系统启动项，无需用户手工干预（图21）。

一般情况下使用“自动修复”模式就可以，如果不成功，可进入“高级”设置。“高级修复”提供了一些特殊功能，例如多硬盘在WinPE中修复时，可优先使用“高级”修复，手工选择作为系统引导的盘符（图22），再使用自动修复即可成功。









系统备份与还原，高效可靠是保障

“Ghost”“雨过天晴”“影子系统”……各种系统备份还原工具和方式为新装系统提供了正常运行的保障，如何选择系统备份还原方式和工具？备份与恢复操作高效、效果稳定可靠都是必需的。

一、备份与还原只需数秒，免费高效的Comodo“时光机”

国内安悦公司出品的“雨过天晴电脑保护系统”提供了一种全新的系统备份与还原方式，相比Ghost更加高效且节省空间，尤其适合需要备份不同操作系统状态的用户。不过它是收费软件，有没有同类免费的备份与还原工具呢？

著名安全软件公司Comodo发布了一款“时光机”（Comodo Time Machine），它是完全免费的，没有任何使用限制，而且支持WinXP/2003及之后的系统。

1.“时光机”保护多系统

与雨过天晴的安装一样，Comodo Time Machine可选择要保护的磁盘分区，一般保护系统盘就可以了，对数据盘选择保护千万要小心，以免在还原时造成数据的丢失（图23）。

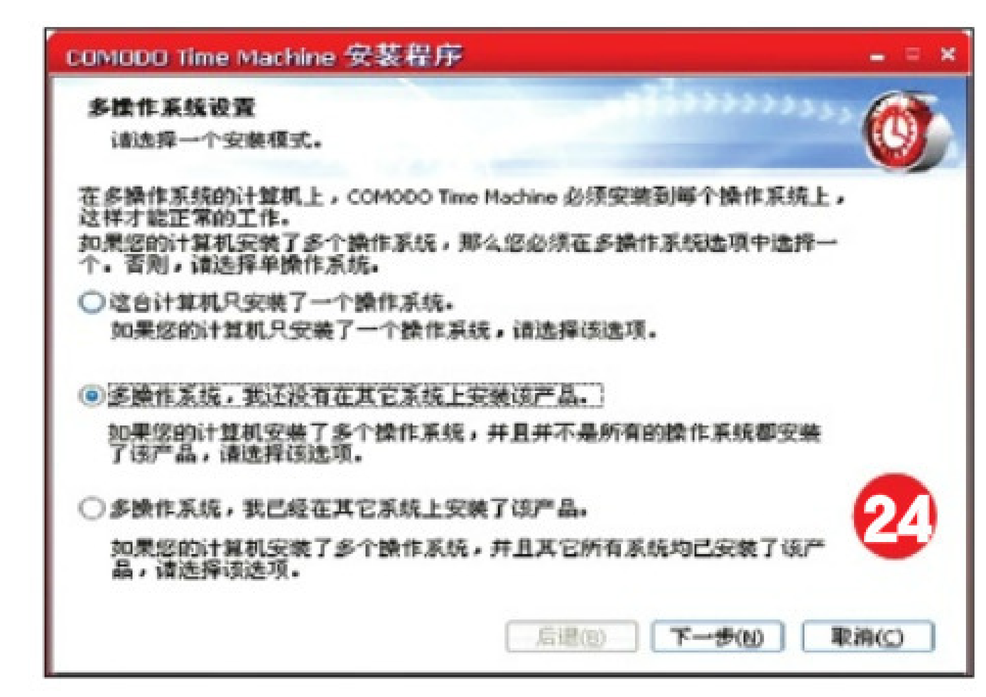
如果是多系统安装，在第1个系统中安装时，仅选择“多操作系统，我还没有在其他系统上安装该产品”（图24），安装完成后进入第2个系统中再次执行，在最后一个系统中安装时选择“多操作系统，我已在其他系统上安装了该产品”就可以了。

2.五秒快照，快速备份系统

安装Comodo Time Machine时，软件会自动创建一个快照进度保存当前系统状态，该进程被称为初始进度“Baseline”。在“浏览



选择要保护的磁盘分区



多操作系统安装

快照”中可以看到它，并能查看和管理其他所有快照（图25）。



创建快照很简单，当安装了新软件或对系统进行了修改时，可点击“创建快照”，设置快照名称并可添加描述信息（图26）。然后点击“确定”，只需几秒就可为当前系统状态创建一个快照。对某些不再需要的快照，可选择删除以节省空间，在“浏览快照”功能页中选择它们，点击“删除”按钮即可。

3.系统崩溃，数秒“起死回生”

创建快照后，当系统被破坏或出现故障时，可打开Comodo Time Machine，点击“恢复系统”，在选择要恢复的指定进度（图27）。点击下一步按钮，出现恢复提示（图28），然后点击“重新启动”即可重启并自动进行恢复（图29）。







如系统已彻底崩溃，不能进入Windows系统界面运行Comodo Time Machine，可在开机时按下“Home”键，进入Comodo Time Machine的DOS模式操作界面（图30），这里可选择创建和管理快照，也可优化或卸载软件，不过操作没有在Windows中方便，因此笔者推荐各位读者只在系统彻底崩溃时使用。

选择“恢复系统”，在弹出的对话框中选择要恢复的快照（图31），点击“下一步”，确认后即可快速恢复还原系统到正常状态了。

除系统恢复外，Comodo Time Machine还支持从某个快照中提取恢复单个或多个文件，这在系统文件被病毒破坏或数据文件损坏时非常有用。文件恢复只能在Windows界面中进行操作，点击“恢复文件”，输入要恢复的文件名，并选择该文件所在的快照（图32）。



时光机DOS操作界面



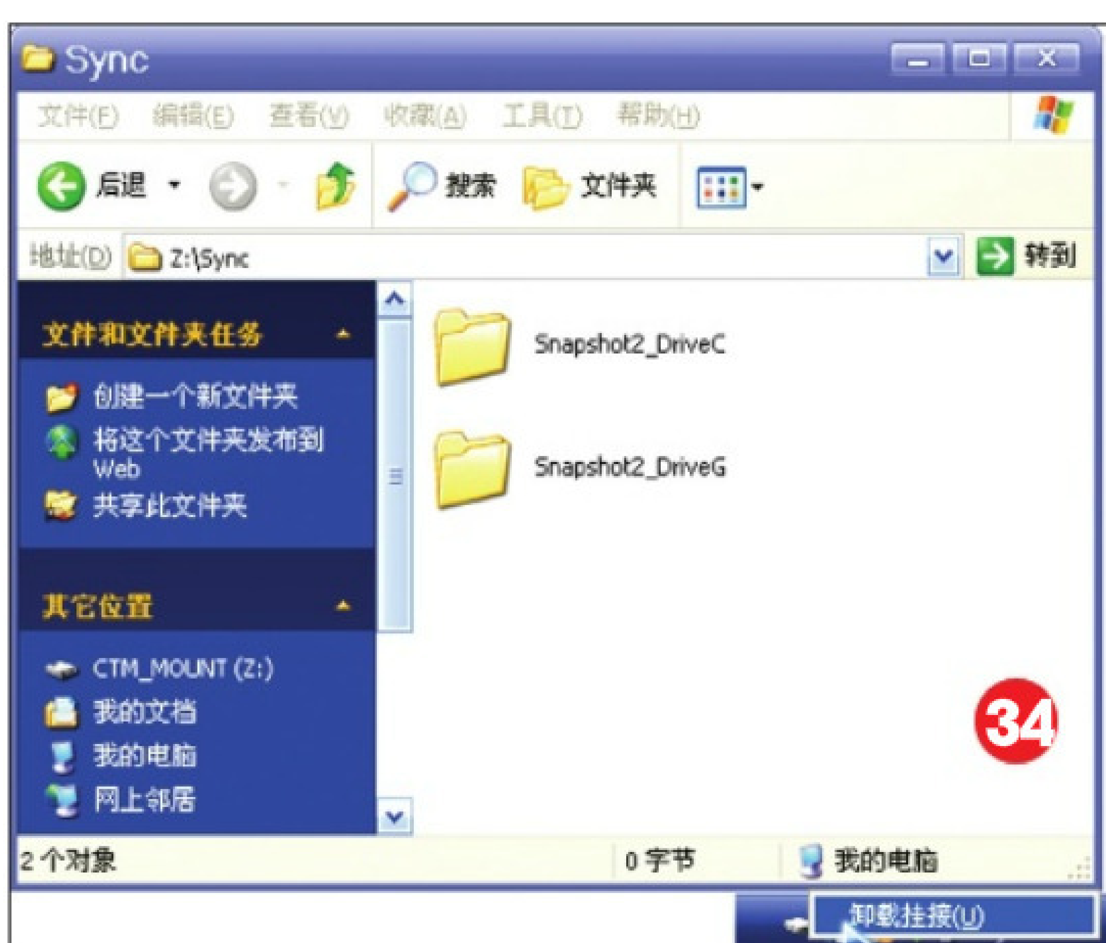


点击“下一步”，软件就会自动挂载该快照并创建一个虚拟磁盘分区，然后自动搜索要恢复的文件（图33）。搜索到之后，点击下方的“复制”，即可将文件还原出来。

此外，也可以直接打开加载快照的虚拟分区，进入其中复制恢复自己需要的文件。在系统托盘区会显示一个快照加载的提示，虚拟分区默认盘符为Z，数据保存在“Snapshot2_Drive+驱动器名”的文件夹中（图34）。如果保护了多个分区的话，将会显示多个快照文件夹，进入相应的文件夹，即可复制恢复对应分区中的文件。



搜索提取快照中的文件



加载快照的虚拟分区

二、超越Ghost，274kB的绿色备份恢复软件Drive SnapShot

Comodo Time Machine和雨过天晴都是多点备份还原软件，在备份恢复系统时很方便，但它有一些缺点，例如没有Ghost稳定，备份的系统不能以单文件的方式转存到其他位置。因此较好的系统备份方案是用Ghost对初始系统作一个备份，平时用Comodo Time Machine保护和恢复系统，当Comodo Time Machine也彻底崩溃时，再用Ghost恢复。

然而Ghost的操作有些麻烦，尤其是在选择备份或恢复磁盘分区时不直观，易导致误操作。这里笔者推荐的是一个超越Ghost的绿色备份恢复软件“Drive SnapShot”，这个软件体积仅274kB，它非常小巧，不过功能却极强大。

Drive SnapShot支持从Windows NT到最新Windows7/2008/2008 R2全系列Windows平台下的图形化操作，而且支持DOS模式下的命令行操作。备份磁盘分区可支持Linux EXT2/3/4/Reiser，而且兼容所有的Windows RAID，支持热备份与增量备份，备份的速度很快，压缩比也不错。

1.热备份与增量备份，恢复分区好轻松

在Windows或WinPE系统中，Drive SnapShot可图形界面直观操作，将磁盘分区备份为映像文件，也可从映像文件还原到磁盘分区，或可加载某个映像直接查看其中内容（图35）。

以备份磁盘分区为例，点击“备份磁盘到文件”，可看到当前所有磁盘分区的列表（图36），这比Ghost更直观清晰，不会误操作。然后设置磁盘分区映像文件路径，并可设置映像文件注释，这样在下次恢复映像时就可更清楚地选择所



直观的软件界面

磁盘分区很直观

需的映像（图37）。值得一提的是，软件可为映像文件设置密码，这能保护数据不被盗用。在“高级选项”中还设置了分割映像文件大小及其他一些选项。设置完成后，点击“开始复制”即可开始备份指定分区到映像文件了，备份的速度非常快（图38）。

小提示：

Drive SnapShot备份映像文件不支持中文目录和中文文件名，推荐使用英文字母或数字。

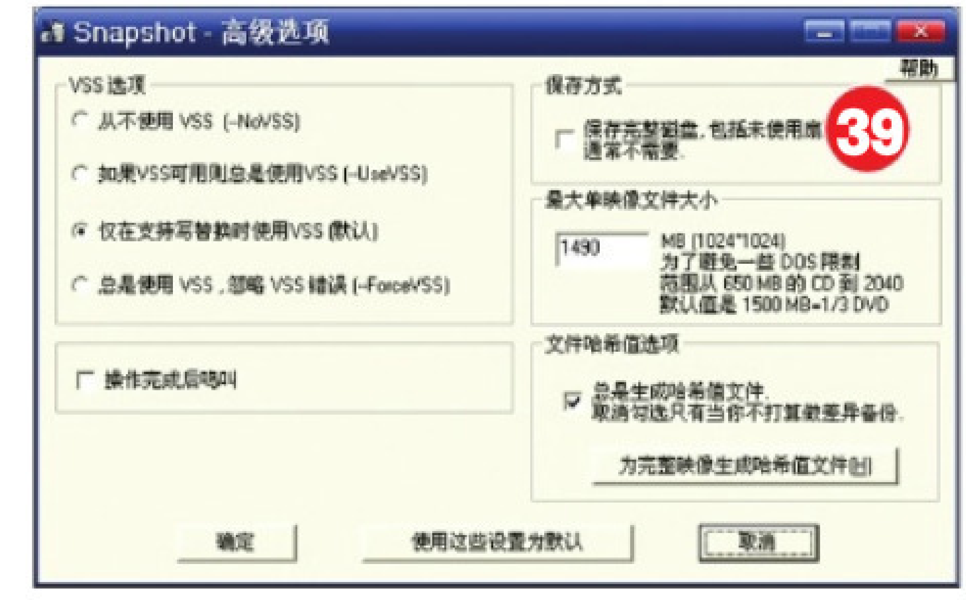


可设置密码保护映像备份　　保存完成，速度理想

Drive SnapShot支持热备份，也就是在Windows中直接备份当前系统分区，与普通备份原理类似。此外它还支持增量备份，可大大节约磁盘空间，提高备份效率。首次备份时，点击“高级选项”，勾选其中的“总是生成哈希值文件”，这样可记录当前文件备份状态（图39）。在第2次备份时，勾选界面中的“比较映像”，浏览指定首次备份时的哈希值文件（图40），在备份时就会自动进行增量备份了。

还原系统只是将备份的操作反过来，首先选择要还原的映像文件（图41），然后选择要还原的目标分区，同样非常简单直观。恢复非系统分区时，可在Windows中直接完成操作，选择恢复系统分区时，会在下一次启动Windows前进行恢复。

Drive SnapShot可随时浏览提取备份映像中的文件，点击界面中的“查看已保存磁盘映像的内容”，设置空闲盘符，选择映像文件，点击“映射虚拟驱动器”，即可将映像加载到虚拟磁盘分区中了（图42）。



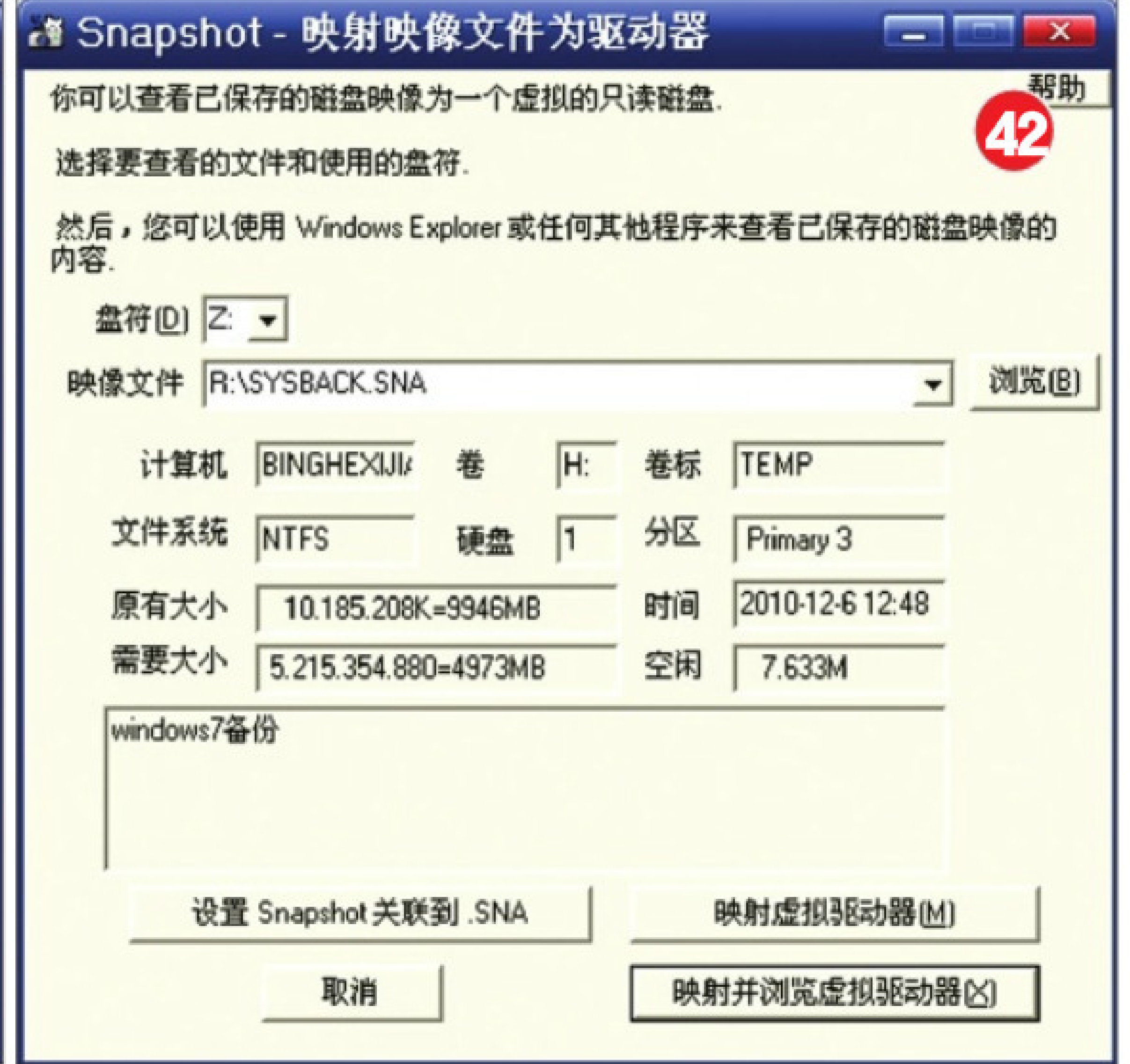
生成哈希值文件

选择分区将要保存的位置
R:\SYSBACK.SNA
40
浏览(B)
比较映像
选择哈希值文件
R:\SYSBACK.hsh
浏览

调用哈希值文件进行增量备份



选择映像后会显示相应信息



加载映像文件映射虚拟磁盘

2.命令行下恢复系统

当系统完全崩溃时，Drive SnapShot可通过WinPE恢复系统，也可在DOS模式下使用命令行恢复系统。在DOS模式下执行SnapShot命令，可看到此工具的相关参数（图43），参数较多，不过常用的只有几个。

首先，要查看当前系统中的各磁盘分区状态，可使用如下命令：

snapshot.exe show HD1

其中HD1表示查看第1个硬盘分区状态，查看第2个硬盘可修改为HD2（图44）。若要恢复系统，则使用如下命令：

snapshot restore HD1 auto D:\BACK\C-DRIVE.SNA /Y

其中“D:\BACK\C-DRIVE.SNA”是映像文件路径，可修改为实际路径；“HD1”是表示将映像恢复到第1个硬盘。“auto”参数很重要，表示自动恢复到备份分区中。例如我们备份了第1个硬盘的第1个分区内容映像，使用auto参数后就会自动恢复到第1个分区中，无需手工指定分区，可避免误操作。当然，也可手工指定要恢复的分区，例如：

snapshot restore HD1 PRIMARY1 D:\BACK\C-DRIVE.SNA /Y

表示将映像恢复到第1个硬盘的第1个主分区。

snapshot restore HD1 LOGICAL5 D:\BACK\C-DRIVE.SNA /Y

表示将映像恢复到第5个逻辑分区。

手工恢复前，首先要使用show参数查看当前分区列表，千万不要将分区指定错误！

```
show X:\C-DRIVE.sna - show details about the volume saved in C-DRIVE.SNA
                      and partitionstructure for original drive

test X:\C-DRIVE.SNA - reads the complete file and verifies checksums
                      to verify it is a valid image file

restore [HD1] partitionstructure X:\C-DRIVE.SNA
                    - repartitions the HD1 like the saved drive

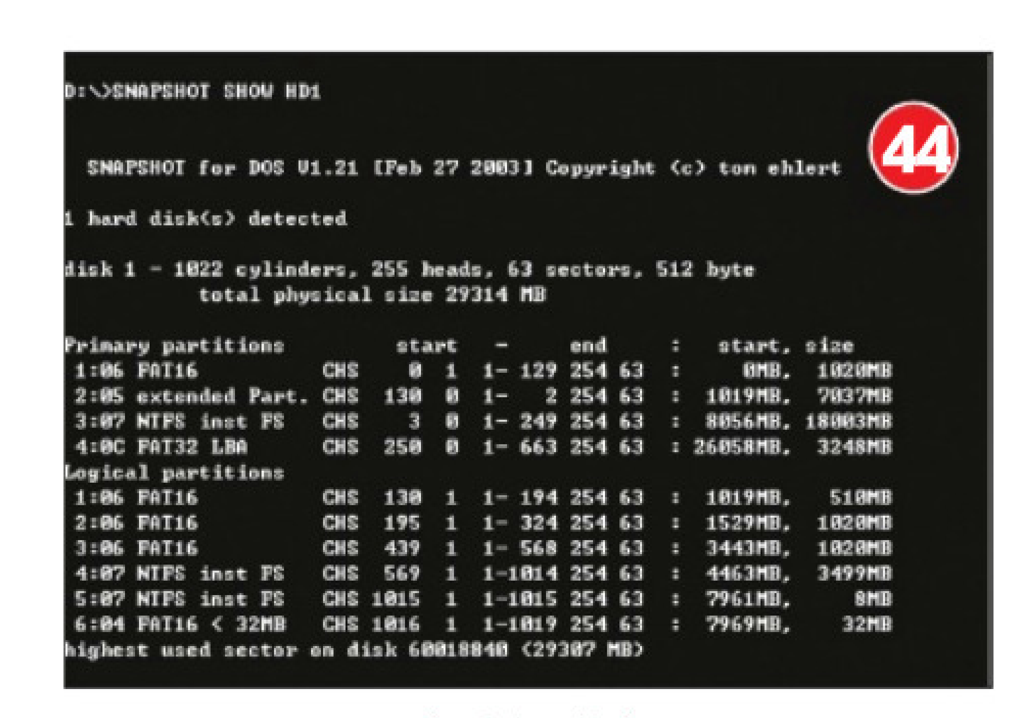
restore [HD1] MBR                X:\C-DRIVE.SNA
              MBR    - writes Master Boot Record, keeps partition info
              MBRALL - writes Master Boot Record, including partition info

restore [HD1] (AUTO!primary1!logical2) X:\C-DRIVE.SNA [/V]
                restores the volume, that was saved in C-DRIVE.SNA
                to the drive. You may specify the partition, or
                use 'AUTO' to restore to the original volume (recommended)
                /V  (Verify)  -> verify written data after restore
checkboot [HD1] verify, that disk is bootable, correct if necessary

flags:
     /Y              - Yes flag -> answer all questions with Yes
     /PW=SuperSecret - set the password to use 'SuperSecret'

C:\>_
```
43

SnapShot命令帮助



查看分区状态

三、永葆青春，最新奇实用的影子系统——Wondershare Time Freeze

除了日常对系统的备份恢复外，许多用户还喜欢用各种影子系统来防范病毒木马的侵犯，Shadow Defender是最常用的影子系统之一。不过包括Shadow Defender在内的许多影子系统都有一个缺点，即退出影子状态需重启系统，比较麻烦。有一款新奇的影子系统——Wondershare Time Freeze，让影子真正如影随形，进入或退出影子保护状态时都无需重启。

1.无需重启，转存数据很方便

安装该软件后，默认进入系统中依然是未保护状态，需手工进入影子状态。在“System Protection”界面中，将右下角的滑钮设置为“开”，确认后即可开启保护功能（图45）。

如要退出影子状态，关闭对系统分区的保护，只需将滑钮设置为“关”，此时会弹出一个对话框，询问用户是否选择转存数据（图46）。如要保存在系统中的所有操作，可选择第一项“转移虚拟系统数据到真实系统”，此后用户需等待约十秒，让软件完成工作。如选择“不转移数据”，对保护分区的所有操作都会在系统重启后丢失，系统又恢复如新。

手动进入影子状态比较麻烦，我们可在“Settings”界面中设置是否在系统启动前进入保护模式，并可选择保护MBR不被修改（图47），另外也可设置密码保护功能。“高级设置”中还可设置物理缓冲区，直接将系统的更改缓存写入到内存里，显著提升系统性能，并有U盘的写保护等设置功能。



退出影子时可选择是否转存数据





2.目录保护，拒绝病毒隐私无泄露

Wondershare Time Freeze还提供了目录保护功能，只需在“Folders Protection”中添加设定要保护的目录，将界面右下角的滑钮设置为“开”状态，即可开启保护功能（图48）。

Wondershare Time Freeze还在功能设置选项中提供了两种目录保护方式，一种是只读方式，即用户可访问被保护的目录，但不可以改变其中内容，另外一种则完全禁止用户对此被保护目录的访问。当启用了目录保护后，对指定目录的访问或修改都会弹出禁止提示，可有效阻止病毒破坏系统文件或木马盗取个人隐私数据。



开启目录保护功能

小巧不流氓——系统优化与安全正途

各种全能的系统优化与安全管理类软件太多了，例如各类“软件管家”，它们功能比较多，但体积庞大，甚至有“绑架”用户使用特定软件的趋势，变成了“广告管家”。其实用户真正需要的，是小巧而纯粹的优化软件，笔者下面整理了一些这类软件，它们都有非常不错的功能。

一、为程序加油，TopWinprio实用调整程序优化级

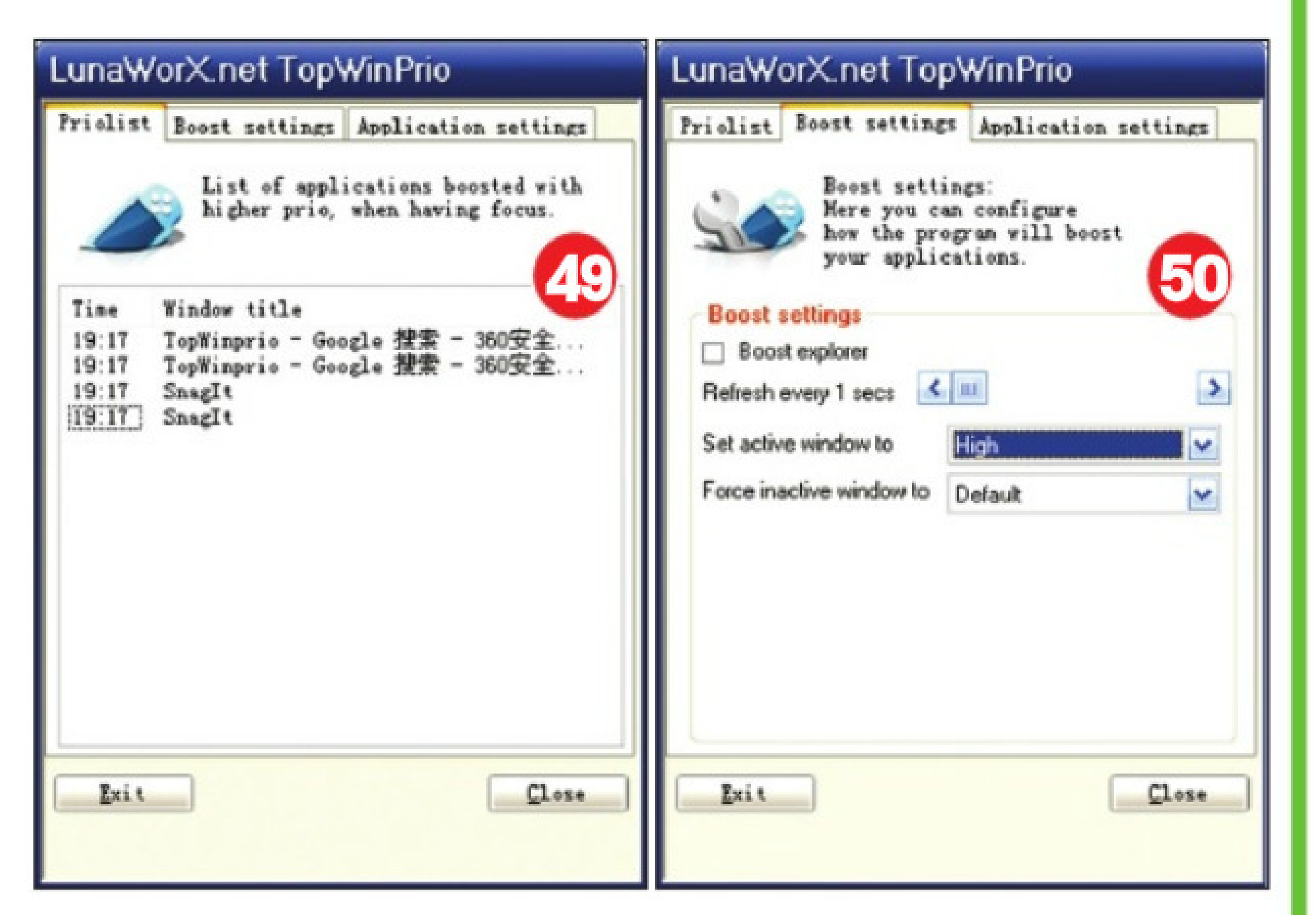
Windows系统中所有的应用程序都运行在“普通”级别的优先级中，如有很多程序同时运行，程序的响应速度可能会变慢。当运行多个耗资源的大型软件或游戏时，通过Windows内置的任务管理器调节指定软件游戏进程的优先级，可为其加速。然而在多个软件程序中切换时，能否自动优化当前进程优先级，实现为程序加速呢？

TopWinPrio是一个优化程序进程的工具，可自动检查当前正在操作的活动窗口，自动调节其进程优先级别，从而大大提升程序执行效率。TopWinPrio可运行在WinXP和Win7/2008系统中，但要求系统中安装MICROSOFT .NET FRAMEWORK 3.5 SP1包。

运行TopWinPrio后，在界面中间的列表中可看到当前的活动窗口（图49）。点击“Close”会自动在后台执行，检测哪些窗口处于当前活动状态。当有窗口处于活动状态时，它将调整它的优先级为“高于标准”。否则TopWinPrio 会将该程序的优先级恢复到标准的“普通”优先级。

默认情况下，TopWinPrio提升当前活动程序优先级为“高于标准”，如想修改为“高”或“实时”优先级，可在“Boost settings”中将“Set active window to”设置为“High”或“Realtime”（图50）。在这里还可选择将最小化的窗口，设置其优先级别为“低于标准”。

在“Application settings”中，可设置TopWinPrio随系统启动，运行后无需再对它执行任何操作，就可自动对进程进行优化加速。



当前活动窗口　　设置提升进程的优先级别

二、避免浪费，整理系统资源

在Windows中某个程序退出或最小化后，往往不会完全释放其所占用的系统资源，如果内存小于2GB，会降低系统的执行效率。一款软件占用系统资源释放得越彻底，系统运行得越流畅，最典型的就是各种网页浏览器，其资源释放是否彻底是判定浏览器是否优异的关键。既然那么多的程序都无法自动释放所占用的资源，我们就用工具来强制释放吧！

“Uniture Memory Booster”是一款专业的内存整理优化工具，它可释放未有效利用的内存，将其变成有效资源。同时它还可自动调整分配CPU优先级，管理进程和页面文件等。

1.手工优化系统资源

Uniture Memory Booster运行后，在中间的窗口中会自动监视显示当前系统资源占用情况，包括内存、CPU和虚拟

内存状态（图51）。可点击界面中的相应按钮，手工释放和整理内存。点击“进程”，打开进程管理页面。这里可选择某个进程，释放进程所占用内存，有针对性地优化系统（图52）。软件还可设置进程优先级，对于多核CPU系统来说，CPU资源相对来说比较空闲，提高程序的CPU优先级，有一定的加速效果。



监视系统资源状态

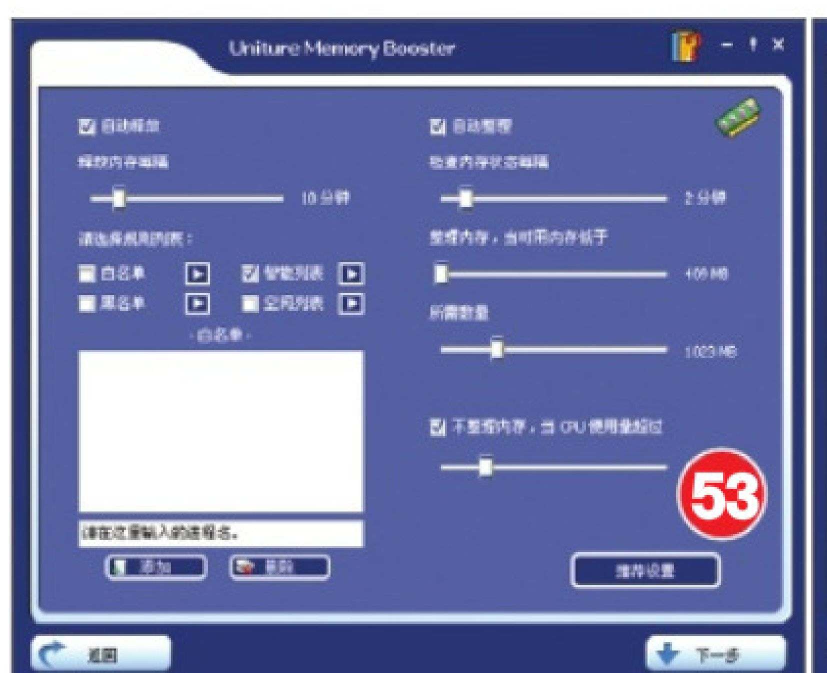


手工释放进程内存或修改优先级别

2.向导设置，系统高级优化

Uniture Memory Booster还提供了一个向导功能，可对系统进行更为细致和有针对性的高级优化。点击界面中的“向导”，进入向导模式。首先设置自动释放和整理内存的间隔时间和条件（图53）。释放内存时，可添加进程规则，通过白名单或黑名单指定要进行释放或禁止释放内存的进程。整理内存可通过设置最低空闲内存量进行触发，当低于某值时自动释放调整空闲内存。另外，当执行某些大型程序时，如CPU占用很高，若此时进行内存整理，反会因要分配CPU资源而导致系统运行速度缓慢，所以要设置在CPU高于某值时不自动进行内存整理，笔者推荐为70%。

点击下一步，在这里可设置CPU加速调节优先级别（图54）。使用“智能学习”即可，软件会自动记录最近的当前进程活动窗口记录，对其进行加速。再下一步，会进行更为全面的优化，我们可调节Windows视觉效果、设置响应程序分配处理器的时间、修改图标缓存大小、优化NTFS性能、使用大型缓存、指定每个分区的页面文件大小等（图55）。最后一步可以设置释放内存的快捷键，并可选择让软件随系统启动自动进行优化。







自动内存释放与整理设置很全面

最小巧的内存优化工具

SweepRAM或许是最小巧的内存优化工具，它仅有6kB，如只对内存进行释放优化的话，这个工具非常方便（图56）。将其放在桌面上，需要时双击运行，即可快速释放内存。



三、有效可靠，用Auslogics BoostSpeed为系统加速

类似“优化大师”的工具很多，但许多不过是一些伪优化，又或优化之后造成系统不稳定、无法兼容各Windows系统等。“Auslogics BoostSpeed”是一款有效并可靠的系统优化软件，可运行在WinXP、Win7等Windows系统上，从垃圾文件、清理注册表、磁盘碎片整理等几个方面对系统进行优化，并提供了其他优化辅助与安全管理功能。

1.自动清理垃圾，修复系统错误

运行Auslogics BoostSpeed，在“系统扫描”功能页中点击“显示扫描选项”，勾选展开的所有扫描项目（图57），点击“一键扫描”旁的箭头，在下拉菜单中选择扫描方式，可设置为扫描后关机或休眠。

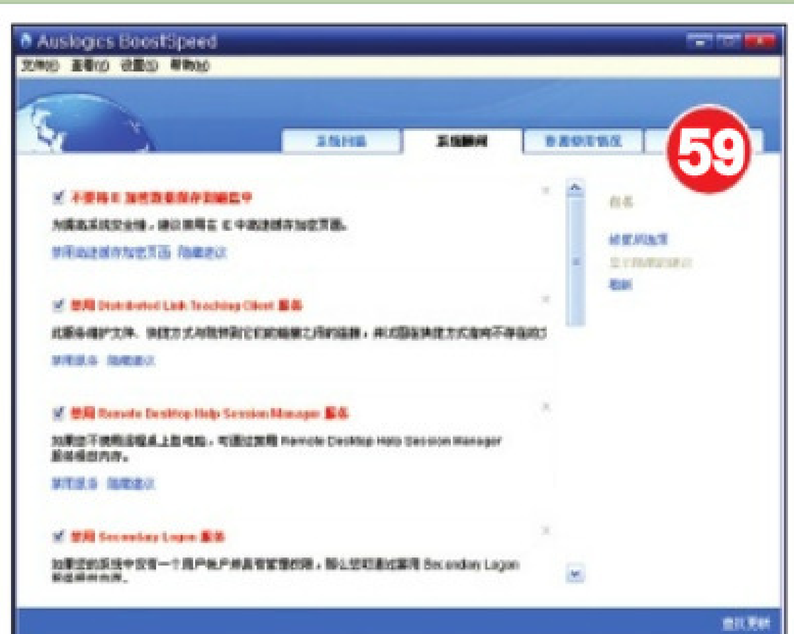


选择扫描方式

确认后即可开启对系统进行扫描，扫描完毕后在扫描结果中可看到错误的数量及严重等级，绿色为一般，红色为严重（图58）。勾选下方的“显示详细信息”，以显示详细的错误项目。软件提供了修复功能，点击“现在修复”进行操作。

单击“系统顾问”功能后，软件会自动对系统中开启的各种服务进行自动判断，并会根据实际情况对系统提出相关优化建议（图59），通过右侧的“修复所选项”功能即可进行优化和修复。


扫描到大量错误项目


系统优化向导

2.手工调整优化系统

Auslogics BoostSpeed在“高级工具”功能页中自带许多常用的优化管理工具，手工对系统进行有针对性的优化管理（图60）。

“系统调整”工具中提供了非常全面的系统设置功能，可对用户界面、开始菜单、任务栏、IE、Office、系统安全等进行详细的设置（图61），使之更加个性化。“优化服务”工具则可按电脑用途，快速地对当前系统服务进行优化。在窗口中会显示优化时将对哪些服务进行禁用，以提高系统运行效率（图62）。

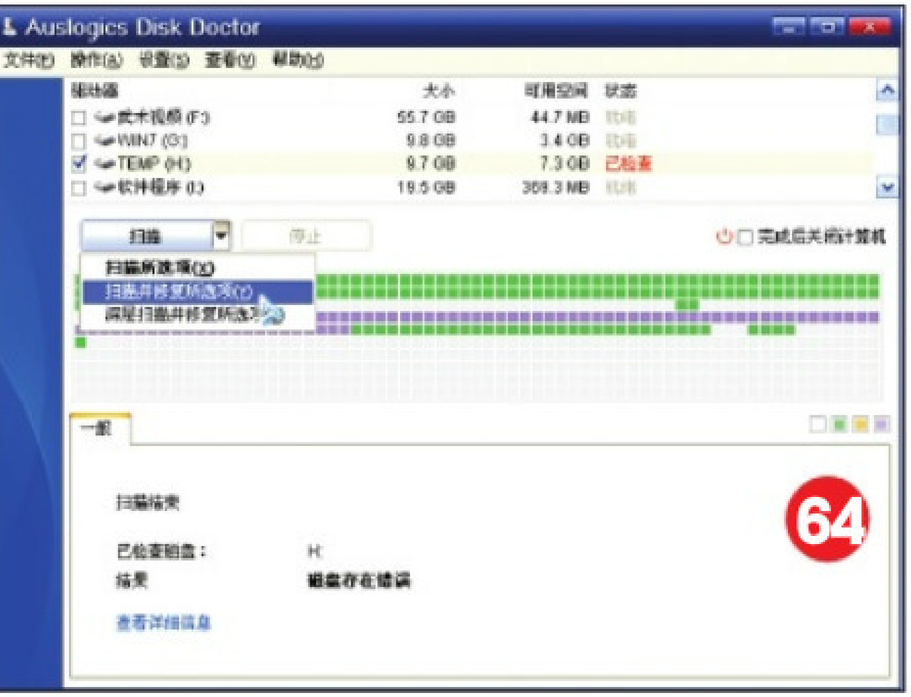
除了清理垃圾文件外，对磁盘进行碎片整理与修复也是保障系统高效运行所必须的。在“磁盘维护”工具中，选择“整理碎片”功能，可打开碎片整理工具。分析指定的磁盘分区碎片情况，如果碎片过多，可进行整理和优化（图63），支持计划任务和整理后自动关机。使用“修复磁盘”工具，可对指定的磁盘分区扫描并修复文件分配表、文件索引及磁盘错误等（图64）。


Auslogics BoostSpeed的高级工具集


全面调整优化系统与常用软件


快速优化系统服务

分析显示碎片很严重


磁盘存在错误需要修复

同样，注册表也可进行碎片整理优化，执行“注册表维护”工具中的“整理碎片”功能，点击“分析”按钮，即会自动分析注册表中存在的碎片（图65）。在扫描结果中可查看是否存在注册表碎片，及碎片进行整理优化后可对系统性能的提升，选择立即重启进行优化整理或在下次启动时进行优化整理。

高级工具中还提供了自动和手工优化网络速度、粉碎文件、擦除磁盘、清除使用痕迹等功能，重复文件查找删除、恢复已删除文件和管理已安装软件与系统启动项目等多种优化工具，功能上与已流行的优化软件相比毫不逊色。


优化整理注册表碎片

四、无视掐架，系统优化与安全“360Amigo”来搞定

国内软件屡屡掐架互揭后门，每次受害的都是我们普通用户，系统优化管理还是别让他们插手为妙。“360Amigo System Speedup Free”是一款来自国外的优秀系统优化与安全管理软件，虽然名字中有一个360，不过可与国内的奇虎公司没有任何关系，软件仅有2MB，但包含了常用的系统优化及管理功能，非常出色。

1.一键清理优化系统

运行360Amigo System Speedup后，界面上可看到系统相关信息，包括计算机名、用户名、进程数、CPU和内存占用、网络流量等信息。首次使用时，可点击软件主界面的“开始扫描”，以对系统进行测试（图66）。扫描结束后，可看到软件扫描到的系统垃圾文件数、系统注册表错误数、磁盘需要清理的文件数等，点击“修复”即开始处理这些问题，以提升系统速度。

用户可切换到“系统清理”选项页中，手动对垃圾文件与注册表错误项目进行清理（图67），还可使用“磁盘整理”功能，整理磁盘零碎文件，提高系统运行速度（图68）。用户可选择在执行清理前创建还原点，对系统进行清理后，如出现系统错误，可通过系统还原点对系统进行还原。在“系统优化”功能中，软件还能方便地对系统中的网络状态进行管理，并可对进程、服务和启动项目等进行管理和优化。



360Amigo主界面　　扫描出系统中多达1088处注册表错误项目　　实用的磁盘零碎文件整理功能

2.丰富实用的辅助工具与影子保护

在360Amigo System Speedup在其工具选项中还提供了一系列常用的系统优化与安全管理工具（图69）。

在“其他工具”功能页中，提供了重复文件查找、空文件/文件夹扫描、磁盘空间分析和注册表整理功能，可快速地清除一些文件垃圾（图70）、整理磁盘文件与注册表碎片，用以优化系统运行效率。

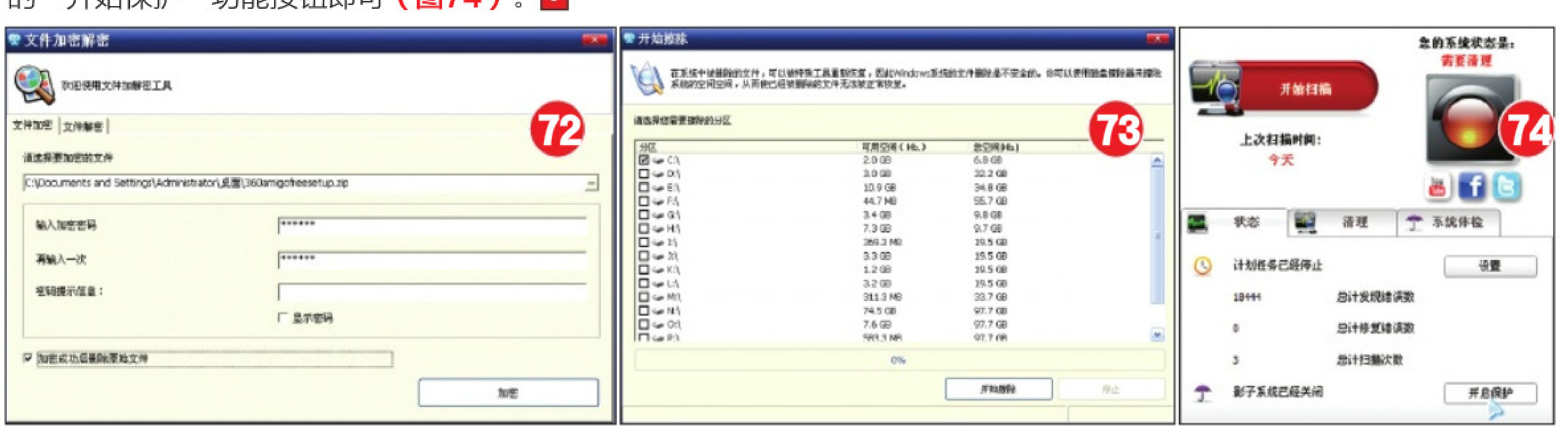
此软件还提供了丰富的安全实用工具，如“注册表备份与还原”“MBR备份与恢复”等功能，它们可备份系统注册表与磁盘主引导记录（图71），对系统正常运行来说非常重要。超级文件浏览器、超级注册表浏览器、木马扫描器、LSP网络修复、HOSTS编辑器等工具，对于清除各种隐藏的木马病毒文件和注册表项目，扫描未知木马，修复系统等都是非常实用的。



丰富实用的辅助工具　　分析磁盘中的目录文件体积　　备份与恢复系统MBR

对于隐私数据文件的安全保护，软件中提供了“文件加密解密”工具，可加密保护一些重要的文件（图72）。“文件粉碎机”和“磁盘擦除器”可彻底删除隐私文件，并清除硬盘上已删除的文件信息（图73），防止恶意者通过数据恢复偷窃隐私文件。

软件还提供了驱动管理、卸载程序、文件还原恢复等功能，特别的是它还提供了沙盘功能，开启此项功能后即可在系统中进行任意操作，系统重启后即可恢复至操作前状态，不留一点痕迹。启用该功能也没有任何难度，点击软件左下角处的“开始保护”功能按钮即可（图74）。P



加密与解密工具　　擦除硬盘空闲空间中的数据文件　　开启影子系统



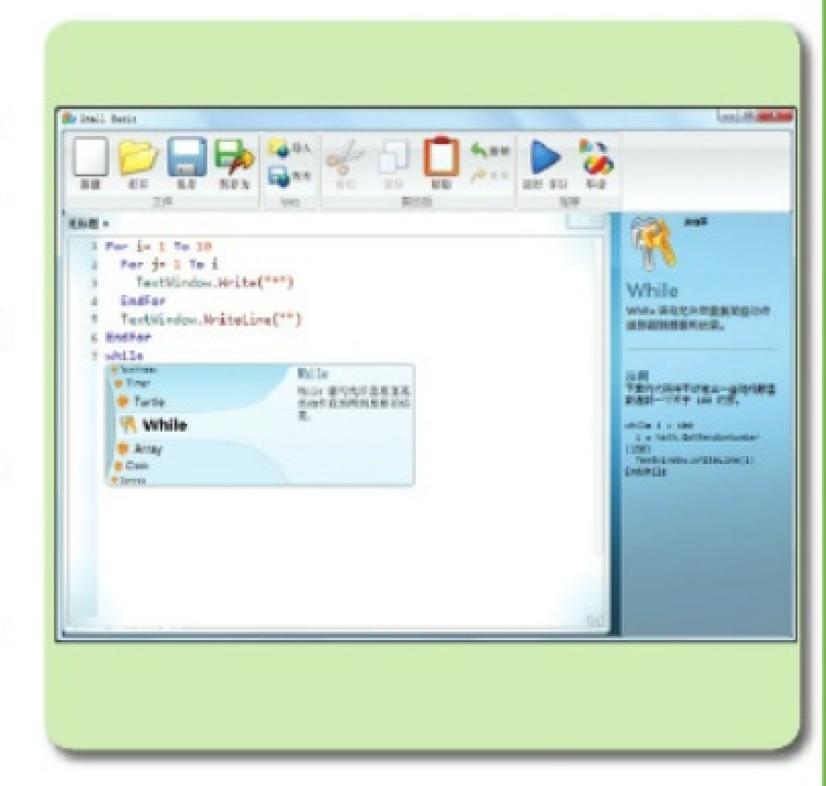
本期介绍的“D-Fend Reloaded”让笔者又重温了当年DOS/Win32时代中的美好游戏时光，与以前笔者习惯用的D.O.G不一样，这个DOSBox的前端软件可以将某个老游戏连带DOSBox的配置一同打包，使用这个方法，笔者成功地将游戏分享给了当年一起玩游戏的高中同学。相比网络游戏，单机游戏最大的问题是难以乐趣共享与一同经历，但若是拥有分享的心态，我们不需要站在一起，就能知道别人心中的喜与乐，反而有时站在一起，却形同陌路。分享，最终还是取决于待分享的人，以及你要分享的东西。

■北京 淮扬客

从小学编程——Microsoft Small Basic 0.91

□**大小：**5.69MB □**授权：**免费 □**语言：**简体中文

□**下载：**http://down.tech.sina.com.cn/content/49435.html



比尔·盖茨的成功让Basic第一次为世人所知，在DOS时代，Basic语言曾一度让普通用户觉得可以掌握整台计算机。不过Windows的出现逐渐将Basic推向专业化，这种曾经是初学者最爱的语言，变成了只有专业者才能挥舞的利刃。微软大概没有遗忘这段历史，最近他们推出了一款面向儿童普及的轻量级Basic编程器——Small Basic。该编程器可看作是Visual Basic的一个极简化版，它只包括14个最主要的语法关键词和极少的必要类库，但是在开发环境上，却提供了和Visual Basic类似的智能感知功能（例如输入提示完成、语句联机帮助等），该功能表现得十分友好，通过鼠标滚轮就可上下选择关键字或类库功能。据测试，9岁的小孩可很快地上手本软件，不过作为一个成年人，如果对编程有一定的兴趣，将这款软件作为起始也未尝不可。使用时注意：1.软件默认显示为英文，如要支持简体中文，请在安装时将“Main Files→Chinese Simplified”选上，这样在开始菜单就会出现简体中文的启动项；2.软件界面已提供了简单的语句说明及示例，较完整的帮助请点击开始菜单中的简介链接。

系统优化王牌之选——Uniblue PowerSuite 2010

□**大小：**21.1MB □**授权：**共享 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.xdowns.com/soft/softdown.asp?softid=69013

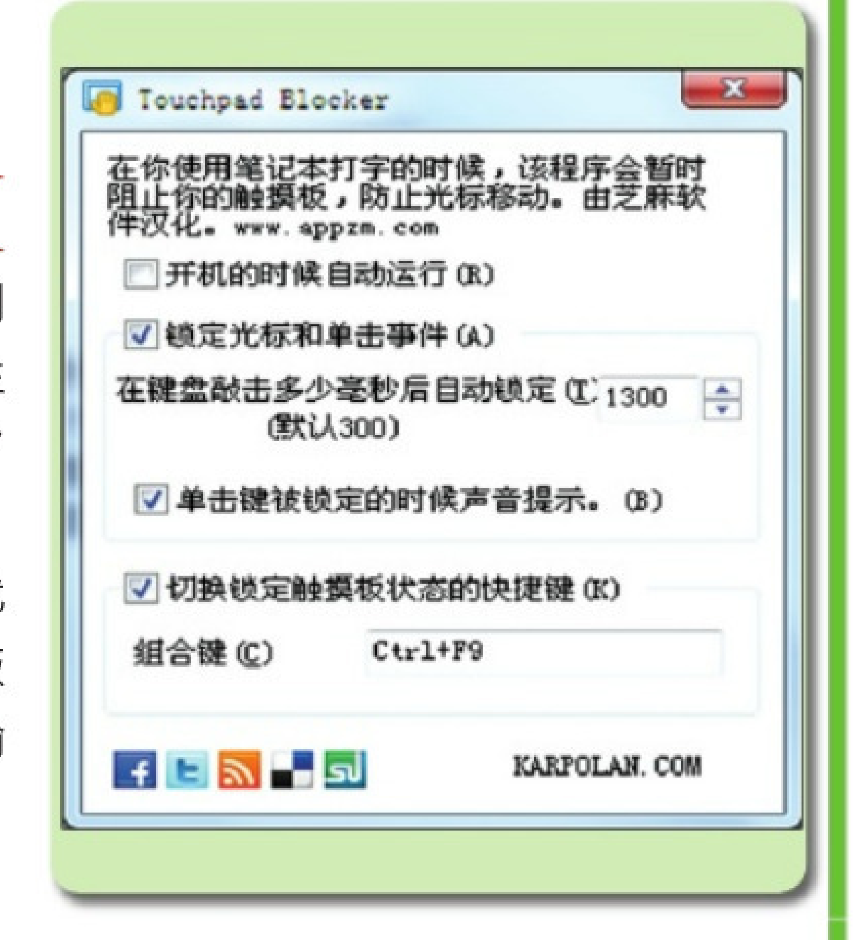


这是一个集成多个系统维护工具的强力组合，其中包括以下组件：RegistryBooster（注册表清理及问题修复，本套装的主打产品），SpeedUpMyPc（寻找注册表之外的各种会拖慢系统的因素并予以修复，其中提供了3个独有的加速工具：CPU管理器、主动式缩略图生成器、软件快速启动程序），DriverScanner（驱动程序升级）。看起来这3个组件似乎与同类产品相比也没有显眼的地方，但是Uniblue PowerSuite的东家却是唯一获得微软“黄金合作伙伴”及全部操作系统稳定性认证的系统类软件公司，这或许可以成为你试用它更充足的理由。

触摸板不再烦人——Touchpad Blocker 1.1

□**大小：**1.00MB □**授权：**免费 □**语言：**简体中文

□**下载：**http://www.onlinedown.net/soft/108981.htm

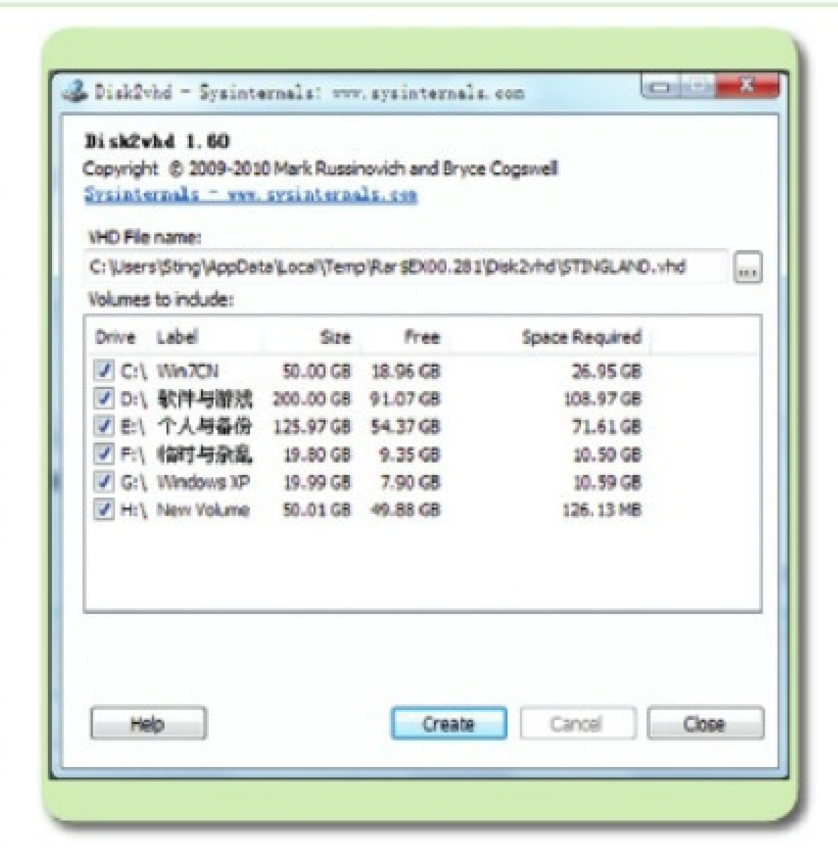


触摸板原是笔记本上非常方便的工具，可是当你在打字时，掌沿不小心碰到它，就有可能产生单击动作，这时你会发现它也挺烦人的。为此，一些触摸板生产商提供了检测鼠标插入就禁用触摸板的驱动，而最新的笔记本上往往也设计了启用/禁用触摸板功能的快捷键，不过与本软件相比，它们似乎都显得不够人性。软件功能很简单：每当你击键后极短的一段时间内（默认为300毫秒），软件就会禁用触摸板的单击功能，若在该时间内没有继续击键，300毫秒过后，触摸板单击功能再次可用。如此，你只要在连续打字中，触摸板就不可能干扰到你的输入。另外，软件中提供了一个快捷键，你可随时禁用/启用本软件提供的功能。

物理磁盘变虚拟——Disk2vhd 1.60

□大小：811kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.xiazaiba.com/html/2132.html



本软件由微软旗下知名的“Windows Sysinternals”小组所开发，它的功能是将真实物理磁盘转变为VHD文件。何为“VHD”文件？它最初起源于虚拟系统软件Virtual PC，虚拟系统需要有一个载体，即虚拟磁盘文件（类似于光盘的ISO镜像），而VHD就是该文件的扩展名。微软收购Virtual PC后，VHD可直接在Windows 7系统上挂接使用。这款小软件与同类软件最大的区别在于两点：1.它可在磁盘被使用的同时制作该磁盘的虚拟镜像，甚至可将镜像文件存储在源数据磁盘；2.它允许你只复制磁盘中的某一个分区，却同时记录整个磁盘的完整分区信息，这样，即使你复制的仅是系统盘，也不用担心该系统中引用了其他盘符而无法在虚拟系统上运行。总之，有了这款工具，配合Virtual PC，你就很有可能将任意WinXP SP2以上系统复制为VHD，之后在另一系统上成功地以虚拟方式运行它。

看图就选它！——XnViewMP 0.3.1 Beta

□大小：18.4MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/Soft/101702.htm



“XnView”的大名相信不少读者都耳闻过，它是一款看图功能齐全并附有简单图形处理功能的免费软件。而XnViewMP则是该软件的升级版本，其中“MP”是“Multi Platform”的缩写，即多平台基于同一源代码。该版本目前虽然还是在Beta测试阶段，官方指出它可能不稳定，但据笔者使用，软件经具有相当的成熟度。除了绿色免费、运行速度快之外，该软件与同类产品最大的不同是多张图片可以多标签窗口的形式并列出现，很是别致。如果你正好缺少一款图片浏览软件，一定要试试它！最后注意XnViewMP启动后默认显示为英文版，请点击菜单“Tools→Settings”，在弹出对话框中将“General→Language”设为“简体中文”，重启软件后即可使用简体中文界面。

DOS游戏重现——D-Fend Reloaded 1.0.3

□大小：13.2MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://dfendreloaded.sourceforge.net/Download.html



很多老游戏玩家都知道，DOSBox是一个能模拟DOS环境的软件，它最大的用处是重玩DOS游戏。不过DOSBox的命令和配置比较复杂，因此一些前端图形化工具也应运而生。D-Fend曾是其中的优秀代表，但由于原作者的放弃，它很快就被其他软件超越，不过近年来它又被其他作者重新捡起，并发布了强大的“Reloaded”版本。该版本除了将DOSBox配置完全图形化外，最大特色是增加了许多周边功能。例如，你在玩DOS游戏时，可随时对游戏进行截图、录音或是录像。或许更为有用的是，你可将为特别游戏准备的特殊配置（例如重玩《大富翁3》就必须将游戏文件夹虚拟为A盘）导出，甚至可将游戏一起打成安装包，从而轻松分享给不会动手配置参数的亲友。提示：安装包功能需要将游戏拷贝到本软件的安装目录下，并下载软件指定的免费打包安装软件。

磁盘加密保护——COMODO Disk Encryption 1.2

□大小：8.27MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://disk-encryption.comodo.com/download.html



知名安全公司COMODO出品的一款磁盘加密软件，同时也是该类型软件中少有的支持64位Windows 7的一款产品。这款软件具有两个主要功能，功能之一是加密硬盘上已有的物理分区（安装后必须重启，方可使用该功能）；功能之二是创建密码保护的虚拟磁盘文件，并通过挂接为分区的方式来管理加密数据。鉴于COMODO公司多年来的安全软件开发经验，这两样加密技术的严谨性是有保证的，特别是磁盘加密是真正的数据加密，而非市面上那些号称几秒钟加密几百GB的“障眼法”可以相比。另外，软件还提供自身加密（开启软件需输入密码）、制作解密U盘（用U盘作为解密钥匙）、制作紧急恢复CD等功能，让用户既感安全又觉放心。P

中国共享软件

随心所欲学英语——91英语

□版本：1.5.7 □大小：80.2MB □授权：免费软件
□作者：网龙网络有限公司 □平台：WinXP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.91.com
□下载注册：http://rj.91.com/ego

说明：一款界面设计优良、功能全面的英语学习软件。在学习教材方面，这款软件提供了从少儿、小学一直到大学、研究生，以及成人自考、留学等各种阶段的学习词库，适用人群的覆盖面非常广泛。软件设计了多种学习英语的方法，例如视频学习、游戏风暴、听力测试、真题测试、阅读材料等；而在最基础的背单词环节，软件设计了符合艾宾浩斯遗忘曲线的学习-复习计划，记忆时使用“初记、熟记、牢记”来标定你当前的记忆状态，软件就会智能安排你的复习计划。



点评：值得一用的英语学习软件，软件中的许多资源都可联网下载，同时联网也可将单机软件的功能进一步扩展。另外，软件中还附带了一款辅助性质的电子词典类软件“91词典”，有需要的用户可以一试。

拼音新秀——新浪拼音输入法

□版本：0.9内测版 □大小：20.7MB □授权：免费软件
□作者：新浪网 □平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.sina.com.cn
□下载注册：http://down.tech.sina.com.cn/content/49290.html

说明：新浪网也于近日加入了国内拼音输入法的激烈战场。这款输入法总体上中规中矩，就特色来说，软件提供的“智能纠错”是一个亮点，它可将“gn”“on”等常见拼音输入错误自动纠正为“ng”“ong”等。此外，在更新最新词库时，软件会在右下角弹出更新词条列表，借此你可轻松了解到最近网络上的各种流行词汇。



点评：该输入法早在2010年10月就有放出的消息，但很快新浪就关闭了主页和下载，即使在截稿之日，主页依然未恢复访问。看来新浪虽然在输入法设计中投入了不少精力，但对其支持依旧不够。输入法本身的功能基本够用，不过笔者在其中未找到模糊拼音选项，作为一名南方人，对此重要功能的缺失感到不解，期待正式版会有更好的表现。

你也可以这样用QQ——SimpleQQ

□版本：2.00 □大小：7.23kB □授权：免费软件
□作者：Fdsajhg □平台：Win9X/2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.fdsajhg.com
□下载注册：http://www.iuse.com.cn

说明：腾讯的WebQQ 2.0发布已有一段时间了，它界面华丽、功能丰富，受到了不少用户的欢迎，而本软件则是这一网络应用的桌面外壳程序。该软件为单一EXE绿色软件，运行时不会生成其他文件，软件解压后仅有36kB大小，压缩后更只有7kB。在功能上，它实现了窗口最小化时缩小为系统托盘图标的功能，同时有消息到来时也会有声音提示。



点评：本软件可让你既摆脱QQ安装版的限制，同时也不必依赖于浏览器，不用担心关闭浏览器而退出QQ等问题。不过该软件目前尚未实现消息到来时系统托盘处的图标闪动（网页原版反而会在网页标题上进行提示），期待能在后续版本中改进。

简简单单秀图片——可牛淘宝图片助手

□版本：1.0.0.1002 □大小：2.22MB □授权：免费软件
□作者：可牛影像 □平台：WinXP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.keniu.com/tb
□下载注册：http://www.keniu.com/tb

说明：针对那些只会对图片进行简单及批量处理的用户，可牛在原有产品的基础上特别瘦身出一个简化版，以提供更为便捷和快速的用户体验。该版本简单到所有操作都只需在一个界面中，通过两个步骤就可完成。具体来说，它可为你缩减图片的尺寸、为图片增加边框/圆角/水印，此外很特别地，它还能将多张图片拼合生成一张动态的GIF图片，以便进行展示。另外，这款软件可搭配可牛影像主打图形处理产品一起使用。



点评：虽然在命名上这是一款针对淘宝店铺用户而设计的软件，但是如果你经常进行简单的批量式的图片处理，那么它也适合你。P



Google的CEO埃里克·施密特已确认，全球每天有超过30万部的Android系统设备激活，这说明至少从数量上，Google已超越了之前Apple公布的27万部（iOS包括iPod、iPad、iPhone）。然而质量上呢？不要忘记由于Android的开放性，有许多基于该平台的“MP4”“MID”，不好用的“山寨货”的激活量也算在其中，所以可以推测，在质量可靠、能长久使用的设备的数量上，Android和iOS应该在伯仲之间，今年这两个系统也必然会在软件质量上一争高下……

■辽宁 马卡

比音乐——Android谷歌音乐播放器



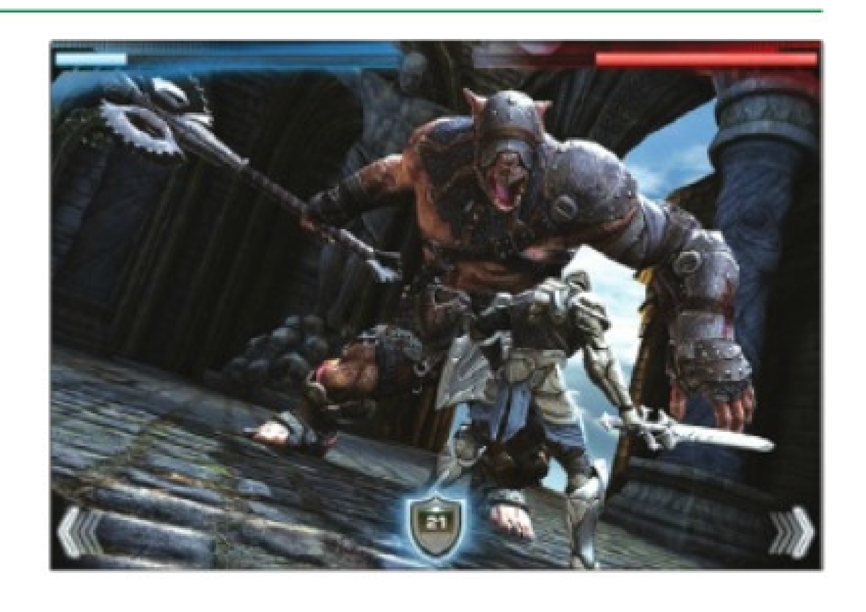
□平台：Android □版本：1.01 □大小：64kB

□下载：电子市场（搜索谷歌音乐播放器）

熟悉谷歌音乐搜索的朋友都知道，在浏览器上可通过Flash播放器试听、下载、搜索流行音乐，而且它们都是正版免费的。现在Android上也有了提供此功能的软件，而且变得更好用了。它就是谷歌音乐播放器，一个仅有64kB的小软件，其界面简洁明了，在网络连接时会直接访问谷歌音乐数据，实现在线音乐播放，此外还有按照排行榜、音乐等分类列表播放、显示专辑封面、动态歌词及后台播放等功能。

主要特性：谷歌音乐提供的正版MP3的码流率均在192Kbps以上，音质有一定保障，1.01版中新增了耳机线控功能，在公交车或地铁等人多拥挤的环境下操作会更方便。

比游戏——iOS大作Infinity Blade



□平台：iOS □版本：1.0 □大小：349.40MB

□下载：App Store（售价5.99美元）

《Infinity Blade》是iOS平台上正式发售的第一款以虚幻3引擎技术开发的ARPG，它的画面质量足以令各掌机游戏汗颜。在操作上，触控方式使玩家在挥刀时更有代入感，和《Ninja fruit》中挥砍水果有异曲同工之妙。游戏的创新度一般，讲述了一个英雄战胜邪恶国王的故事，玩家需在这个过程中打败各种敌人，得到更好的装备并提升等级……挑剔的玩家可能会觉得它的游戏性和叙事方式过于平庸，与精美的画面相比不在同一时代，但不得不赞叹其整体素质出众，Android系统上还没有游戏有这样的画面表现。

主要特性：游戏开发人员对iPhone4做了优化，在画质和流畅性上更出色，如果想证明自己的硬件性能，这款游戏最适合不过了，其一流的画面，使它成为iOS上的绝对大作，但三流的游戏性不会让你有玩第二遍的冲动。

比视频——Android万能播放器RockPlayer Universal

□平台：Android □版本：1.2.20 □大小：5.02MB

□下载：电子市场（搜索RockPlayer）

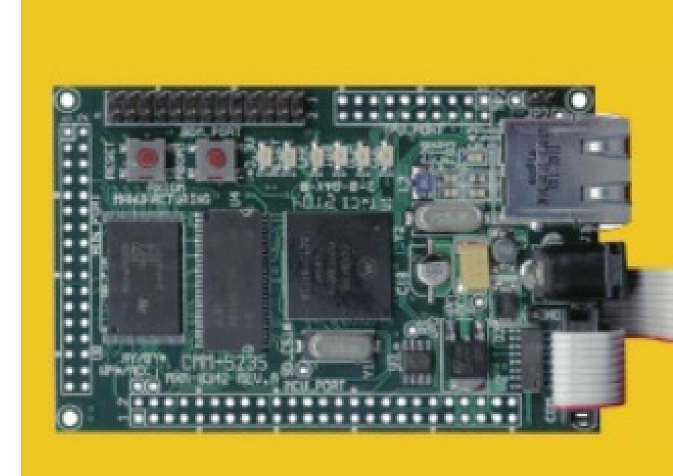


实事求是地说，目前还没有什么播放器能在Android或iOS上，完美地播放所有格式视频文件，尤其当面对高码流率的影片或FLV等格式时，硬件的性能或软件的授权都是主要阻碍。相于同类软件来说，RockPlayer是一款更接近“完美”的播放器，它根据移动设备的特点进行了优化，使用FFMpeg解码器，可谓是Android平台上性能最高、支持格式最广泛的软件之一，而且在同等硬件标准下，iOS上还没有软件比它更优秀。

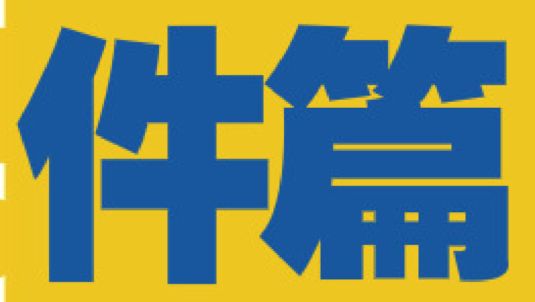
软件支持的音视频容器的格式有AVI、MKV、RMVB、MP4、MOV、WMV、ASF、WMA、WAV、MPG、TS、MPA、DVD、MP3、MID、IVFA、IFF、OGM、OGG、CDA、FLIC、D2V、AAC、ROQ、FLAC、DRC、DSM、SWF、PLS、PMP等，支持的音视频编码格式有AAC、AC3、DTS、FLV4、LPCM、ALAW、ULAW、MPEG Audio、MPEG-1、MPEG-2、RealVideo、RealAudio、Vorbis、AVC、VC1、XVID、DIVX、SVQ、Theora等，基本囊括了流行的多媒体格式。

主要特性：支持格式全面，可外挂SRT格式字幕，尤其适合播放RMVB、AVI等，新版本修正了音视频不同步的问题，不支持SMT、SMIT字幕的问题也用可另一款Android软件“SMIToSRT For RockPlayer”转换。









十年回顾之板卡配件篇

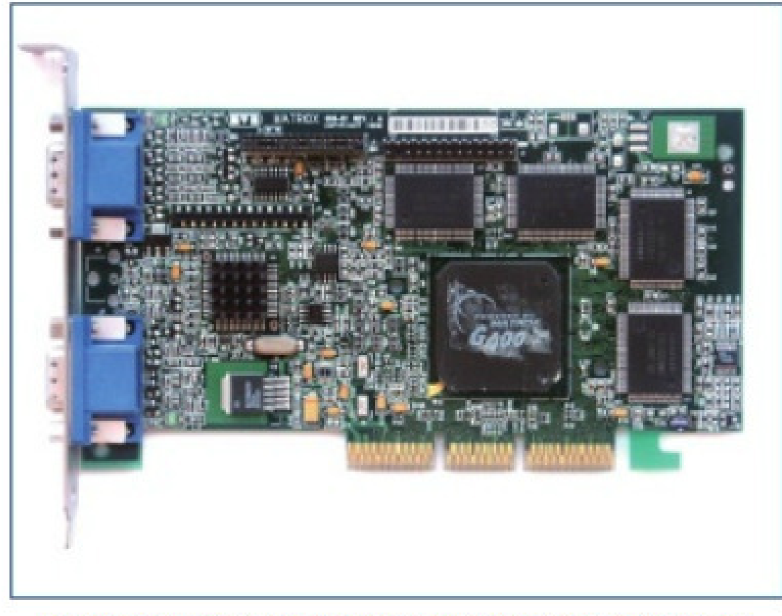
■晶合实验室 Cherry

板卡篇——一路荆棘

相对于处理器和芯片组市场来说，最近的10年中，各种周边板卡战场其实更加激烈，其中也有更多更令人瞩目的名字或闪耀或沉沦。

○显卡——开启3D世纪


第一款GPU——NVIDIA GeForce 256


G400的凹凸贴图曾让当时的玩家惊艳不已

要说21世纪的前10年中，显卡的发展给人最深的印象是什么，那么只有3D、3D、3D。从2000年所谓的GPU登上舞台，开始与个人电脑系统中绝对的老大CPU分庭抗礼，甚至不断谋夺后者的领地，到现在用环绕显示、立体显示让原本“贴”在屏幕表面的3D图像“站”起来。毫无疑问，21世纪的前10年是3D显卡技术发展和积累最迅速的10年，而同时，我们曾熟悉的S3、Trident、3dfx、Matrox、PowerVR、3DLabs等厂商与品牌甚至都倒在了世纪的前5年，这究竟是怎样激荡人心的历程呢？

2000年，NVIDIA的GeForce 256、S3的Savage 2000已经拥有硬件T&L（Transforming & Lighting，光影转换）运算能力，可将处理器的运算能力从这一沉重负担中解脱出来，投入建模、路线规划、NPC反应等其他工作中。而这一年ATI也正式发布了RADEON 256显卡，标志着两个延续到现在的，最强的显卡品牌正式诞生了，而其同样冠以256的代号，说明这也是一款内部256位架构的显卡。

除此之外，2000年的3D显示芯片技术虽然仍显稚嫩，但却已经出现了很多影响深远的技术和设计，如多重纹理贴图（GeForce 256和RADEON 256）、凹凸贴图（MGA G400）、内存优化（RADEON 256的HyperZ和Savage 2000的S3TC压缩）、低功耗移动版本（GeForce2 Go）等。

对于很多厂商来说，20世纪最后一年的3D芯片市场似乎仍大有可为，所以2000/2001年的市场中“百花齐放”，除了NVIDIA的GeForce2/3、ATI的RADEON 256之外，还有SIS315、VOODOO4/5、MGA G450等。

1.2001～2006，群雄授首

当我们步入21世纪时，带领个人电脑用户进入3D时代的伟大的3dfx已经不存在了。让大家看不懂的，使用同一块显示芯片并联并联再并联的VOODOO 4000/5000及6000系列终于彻底耗尽了它的人气，2000年底，已被玩家抛弃的3dfx终于被NVIDIA收购。而这一让玩家震惊的并购案并非结局，而是开启了一个新的时代，几乎所有曾很有影响力的显

示芯片厂商都在短短的几年间倒下了。

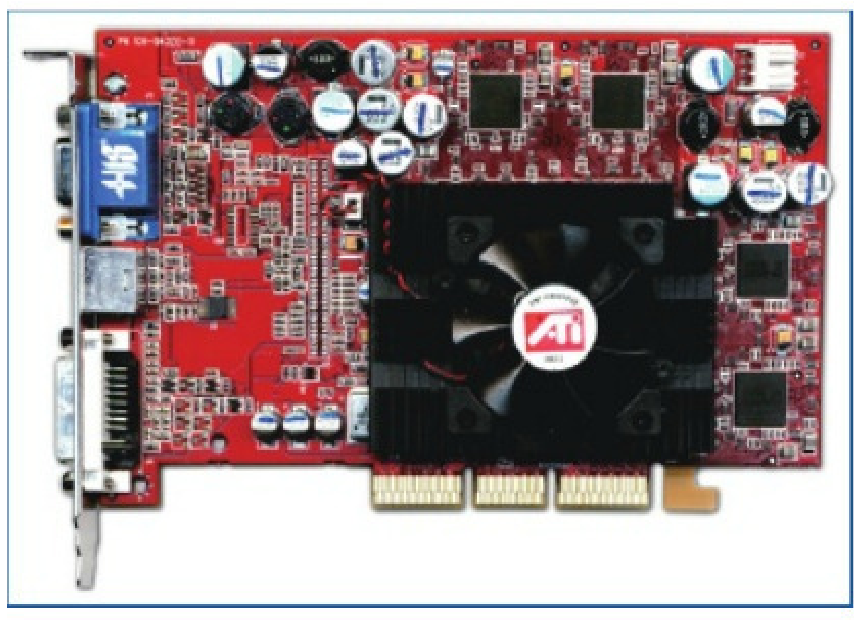
2001年NVIDIA进入Ti与MX的高低搭配时代，它们分别面向中高端和低端市场，在API支持、渲染单元配置、显存规格等方面有明显区别，ATI也以RADEON8000和7000系列应对。这一年DirectX 8正式出现在我们面前，笔者认为从3D图形质量的跨越上讲，它是这一API最出色的一次升级，让原本怀念3dfx Glide画质的3D玩家们看到了新的希望。GeForce3和RADEON 8500两款显卡都是设计非常出色DX8显卡，不过后者支持稍新的DX8.1，而且与RADEON 256相比，更加偏重于符合Direct3D的要求而没有添加太多自有技术。从性能对比上看，RADEON 8500在很多方面超过了GeForce3，晶合实验室曾用它创造了3DMark全球最高成绩，并得到官方网站确认，NVIDIA不得不推出了极限频率版GeForce3 Ti500，尽管后者性能确实不错，但笔者认为高功耗和高发热量使其稳定性很成问题。


3dfx试图用唯一的核心VSA-100以增加并联数量的方式发展显卡


晶合实验室创造纪录的RADEON 8500

最后的PowerVR显示芯片——STMicro的Kyro2虽然在2003年成功上市，但仅支持DX7，不提供硬件T&L功能，缺乏新的3D特效，没有被市场接受。

这一年STMicro因为产品的失败而宣布退出个人电脑图形领域，S3则被VIA收购。

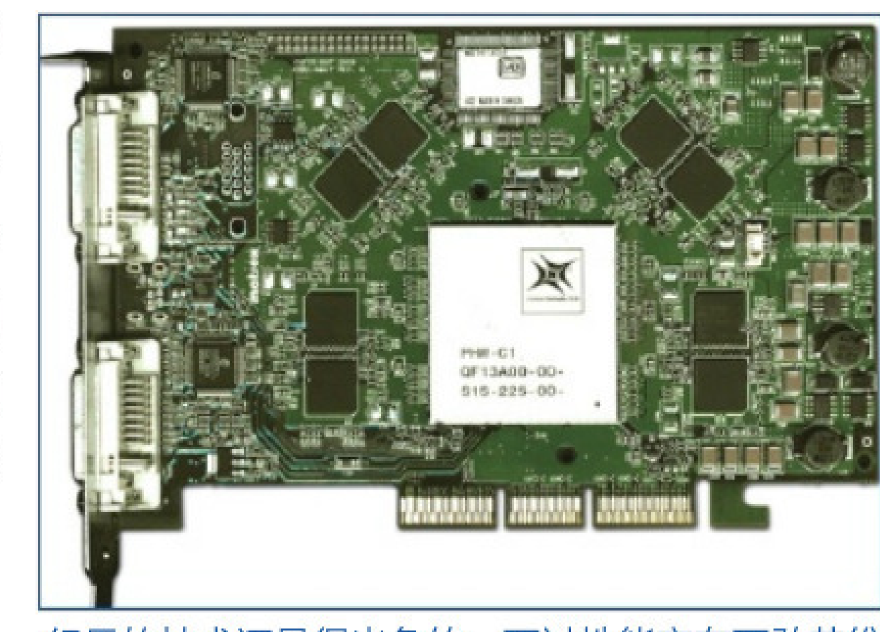

让NVIDIA痛苦不已的RADEON 9700 Pro

2002年应该算是真正决定显示芯片厂商命运的一年，GeForce4的强力结束了DirectX 8时代的争夺，RADEON 9700却抢先占领了DirectX 9的高峰，NVIDIA虽然马上以带有3dfx的烙印的GeForce FX迎战，但旗舰产品FX5800功耗和发热量巨大，性能一般，稳定性堪忧，似乎只继承了不成器的VSA-100的血统。

而其他厂商也在这一年发布了最后的绝唱，如SIS的Xabra、Matrox的幻日Parhelia-512（最早发布的DX9显卡），它们的技术其实很有前瞻性，例如Xabra可自动判断场景中不显示的图形部分，不对其进行渲染以节省显存和运算资源，幻日则提供了10bit色深显示和更高效的全屏抗锯齿技术，这些其实也是N、A两家公司开始关注的技术和功能。

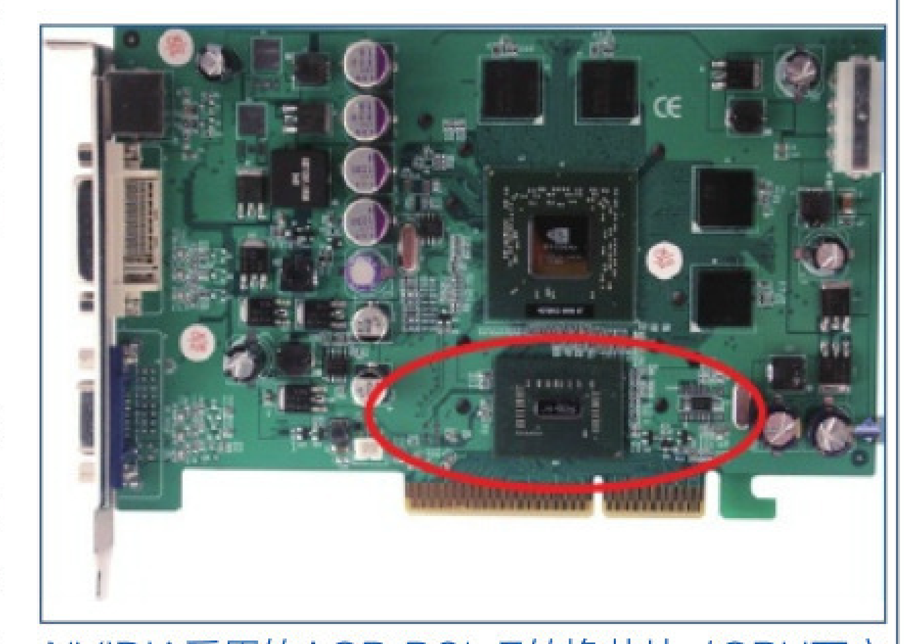
这一年3DLabs被创新收购，Matrox也不再关注个人电脑市场，他们都转向了专业领域。SIS不再推出自有品牌的3D芯片，而是剥离了图形部门。

2003年NVIDIA发布了完善版的GeForceFX系列产品，分别在代号上加了100，例如中端的FX5700和高端的FX5900，它们在效能比上有了很大进步，获得了市场支持。但同时ATI的RADEON 9800推出，整个产品线代号也升级了100，同样变得更加成熟，其中的RADEON 9600、RADEON 9800SE，甚至还有专门面向中国市场的RADEON 9550等产品，表现都非常出色，在国内培养了无数的坚定“A粉”。


幻日的技术还是很出色的，不过性能实在不敢恭维

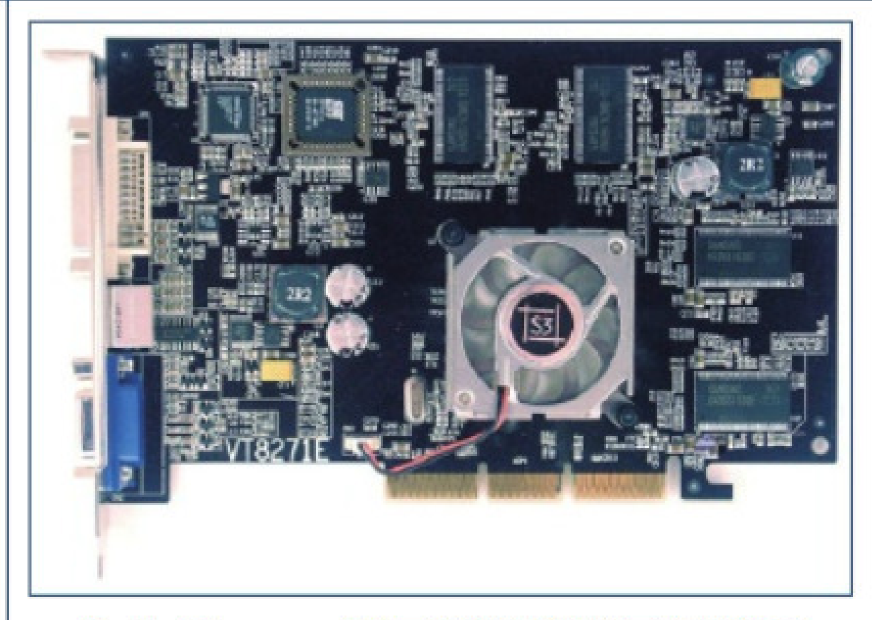
这一年，Trident被SIS收购，并入其独立的XGI图形部门。

也许是忙于应对接口的巨大变化，2004年NVIDIA与ATI的新产品GeForce6000与RADEON HDX00系列都仅仅是差强人意，API支持、性能、效能、功能等方面亮点不多。而双方针对PCI-E接口的产品则成了一大奇观，例如NVIDIA采用原版GPU加板载转换芯片的方式支持PCI-E接口，后者发热量不逊于中低端GPU，而在推出原生PCI-E GPU之后，则又为AGP用户推出了同样的产品，据说差别就是反接转换芯片针脚。

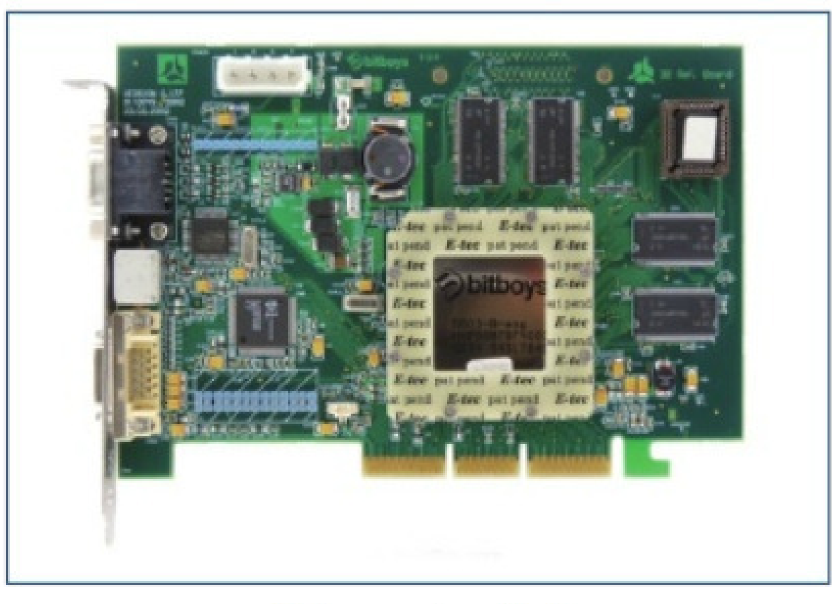

NVIDIA采用的AGP PCI-E转换芯片（GPU下方芯片）

NVIDIA消化3dfx技术的另一项成果——SLI渲染也在GeForce6000系列上得到了应用，不过它已不仅是3dfx的扫描线交错（Scan Line Interleave）方式，而是可通过分割图像，隔帧等多种方式进行双显卡并行渲染。而且连接方式也逐渐进步，点对点方式的PCI-E接口更是给了它发展的空间。ATI也很快推出了类似的交火（CrossFire）双卡互联技术。

至今为止最后一次对N、A两强的挑战，是VIA结合S3技术的DeltaChrome



DeltaChrome S8只能说明其他厂商的落后



Bitboys Axe样卡

S8和SIS子公司XGI的双内核DX9产品Volari，它们都在2004年夏秋推出，均支持DX9，并在视频处理能力和并行处理等方面有一定的技术创新，虽然后来逐渐发布一系列产品，但驱动一直未能完善，市场影响很小。

2005和2006年同样平淡，GeForce7000与RADEON X1000系列似乎都是前一代的完善版。双方都在积攒力量，为2007年革命性的DirectX10做着准备。

Intel 2007年初宣布开发的Larrabee，采用模块化流水线化设计，其实和N、A显示芯片设计异曲同工，最终未能成为显示芯片，而是转向了专业计算领域

2006年3月7日和5月2日，ATI分别收购了XGI和Bitboys，Bitboys并没有推出过有影响力的独立3D显示芯片，从Glaze3D到Axe到Hammer的独立显卡只停留在纸面和展示阶段，但技术新颖，一直让人期待。而让人没有想到的是，正咄咄逼人的ATI却在7月突然被AMD并购。

2006年7月之后，群雄并起的3D市场正式终结了，虽然后来还有Intel的Larrabee等独立显卡发展计划甚至样品，但事实证明它们已经无法追赶NVIDIA和ATI/AMD的脚步。

GeForce8800的统一渲染架构，实际上后来也向专业计算领域进行了扩展

2.2007～2009年，烽烟不息

2006年底，为DirectX10准备的GeForce8000系列采用了一种崭新的显示芯片架构，统一的渲染与像素处理单元、流水线、模块化的设计，让它第一次拥有了类似CPU的通用处理能力，而NVIDIA的CUDA语言更是为它做好了软件准备。NVIDIA在并购AGEIA公司后，能迅速让其显示芯片直接进行PhysX物理引擎硬件运算，就是借助了CUDA的威力（参看后面的物理加速卡部分）。

相对来讲，由于ATI与AMD的整合似乎并不顺利，因此其推出的第一代DX10产品RADEON HD2000系列不仅推出较晚（2007年中期），而且产品性能无法与NVIDIA产品抗衡，甚至需要祭出双核显卡产品HD2900 XTX来对抗NVIDIA。好在年底ATI就推出了出色的RADEON HD3000系列产品，一举扭转了劣势。



GT200核心过于庞大复杂，无法提供低端和移动版本

2008年NVIDIA在很短的时间内相继发布了GeForce 9000和GeForce GTX280/260两个系列的产品，前者实际上是进行了少量改进的GeForce 8000系列，后者则是全新的核心，不过由于设计过于复杂，无法提供低成本方案。所以出现了低端主流一直被GeForce 9000系列占据的情况。NVIDIA为了面子问题，还采用改名方式，推出了一部分G2XX和GT2XX产品，其实除了制造工艺和频率、显存设置外，和GeForce 9600/9800没有什么差别。

相对来讲RADEON HD4000系列的表现就要好得多，价格、功耗、适应性等全面胜过对手，虽然最高端产品在性能方面各有千秋，但总体效能无疑更出色。而在2009年就进入DX11时代的RADEON HD5000系列，更是给了对手非常大的压力。

3.2010年，最后的辉煌？

2010年，NVIDIA的GTX400以及GTX500、AMD的RADEON HD6000系列纷纷降临，它们或性价比喜人，或性能强劲，将3D显卡市场带入了一个新时代，而进度略慢的NVIDIA更是完全放弃了原先半年一次的集中发布，而是以近乎每月一款这样相当疯狂的速度将其DX11产品线延伸至市场各个层面，从3月底发布GTX480，到10月、11月分别发布了最低端DX11产品GT430和改进版旗舰型号GTX580，间隔仅有不到7个月（详情请参看2010年5月上至

12月下各期评测）。

但在这又一次的辉煌背后，来自曾经不起眼的角落的挑战，却已经成为了巨大的乌云，笼罩在传统独立显卡的头上。

我们前面已经提到，Intel在2010年1月推出的Core i系列处理器中集成了效能很高的显示单元，已经开始对低端独立显卡造成威胁，而在2011年，集成度更高，显示性能也更强的Sandy Bridge和AMD的APU也将出现在市场上。对主流用户来说，这些产品集成的显示芯片不仅在2D、3D方面已完全可满足需要，而且它们还拥有更低的系统功耗、更好的系统集成能力，可提供更简单且纤薄轻巧的移动设备和笔记本、一体式电脑。

在美观、节能及适用性和强劲性能之间，用户将如何选择呢？也许Intel在整个显卡市场几年来稳步提高的市场占有率（当然完全来自芯片组或处理器整合显示单元）以及放弃独立显卡计划、PC游戏市场的萎靡、传统PC与平板电脑、轻薄移动电脑等新兴产品市场的巨大反差，这些已经给了我们答案。

当然作为视频游戏机与PC游戏的双重玩家，笔者仍坚持认为，PC游戏在很多游戏类型中有着无可比拟的优势，而相应的，中高端显卡市场需求也绝不会消失。但这个市场是否会变得像当年3D加速卡时代那样的小众化，又能否养活庞大的设计及制造厂商，并推动已经非常复杂昂贵的显示芯片继续快速发展呢？

○物理加速卡——昙花一现

尽管目前显示芯片已经可以非常出色的完成3D物体从建模到贴图的全过程，以及场景的光影、模糊等几乎全套的3D图像处理过程，但所有3D物体之间却是互不关联的，它们之间的运动、碰撞，以及造成的破坏，形变效果等都需要处理器运算。这种运算非常复杂，对一般的通用处理器来说其实是很沉重的负担，而解决的方法则和当年的3D图像处理一样，那就是专业化的物理处理API和处理芯片，PhysX与HAVOK便应运而生。



PhysX物理加速卡

AGEIA公司的PhysX更偏向于使用专用硬件处理，它也推出了相应的物理处理芯片PPU（Physics processing Unit）。2006年，AGEIA公司发布了PhysX 100系列物理加速卡。可搭载128MB～256MB GDDR3显存，采用PCI接口，生产厂商包括华硕和BFG。其后又推出了采用PCI-E插槽的PhysX 200物理加速卡。

而正在高端玩家开始逐渐接受物理加速卡的时候，AGEIA在2008年初被NVIDIA收购，GeForce 8000以上的显卡，均可支持硬件PhysX处理，当然为了保证能够同时提供足够的3D处理和物理处理能力，最好选择GeForce9800/GT240以上的显卡。

HAVOK引擎则更类似于一种翻译机制，它让处理器可以更高速的处理物理效果，因此被《光晕2》《半条命2》以及未来的《暗黑破坏神Ⅲ》等很多著名游戏采用，同时也被各种游戏主机支持。而它的归宿也就因此确定了，处理器厂商Intel于2007年将其收购，并且开放了HAVOK引擎。这也倒也不奇怪，毕竟对HAVOK引擎用户而言，Intel处理器其实就是PPU。

板卡厂商的沉浮

在21世纪的前10年中，各种板卡的发展过程中，除了其核心的芯片组、显示芯片等厂商之外，板卡制造商也付出了非常巨大的努力，而他们的起起伏伏却经常被隐藏在这些核心产品的更新换代与风雨沉浮之中。特别是在2005年，由于上游芯片组厂商策略的调整、公版制造难度的改变，以及大量内地新品牌的崛起，成为了很多老品牌的大灾之年。

1.升技的坠落



曾经备受DIYer喜爱，在超频技术、DIY功能等方面都领业界之先，拥有20年历史的升技（ABIT），在2008年12月31日正式关闭。在此之前，它其实已经于2006年5月被环隆电气（USI)收购，并改名为环球升技，虽然又推出了几款主板，推广力度也不小，但原先吸引DIYer的各种独家技术或者落伍，或者已被对手尽数学去，所以一直未能重振。

2.硕泰克倒闭



著名板卡制造厂商硕泰克公司（伟格科技股份有限公司）于2007年3月30日





正式宣布破产。硕泰克于1996年1月成立并在1999年进入中国内地市场，直凭借着出色的性价比得到了广大使用者的追捧。特别是在K7和K8平台方面，其产品无论是发布速度还是性价比方面都获得了广泛认可，更是获得了国内外不少奖项。但它在2005年受到了不小的冲击，在2006年就被爆出经营困难，并在2007年正式破产。

3.磐正重组

2007年磐正Epox出现了资金和经营问题，最终由大陆部分重组为Supox（中文品牌初期为超磐手，后又改回磐正），而Epox这一品牌虽仍然存在，去开拓所谓的海外市场，但实际上却逐渐停摆，目前其官方网站www.epox.com的最后更新日期为2009年10月。



曾很受DIYer喜爱的高端显卡和新兴主板品牌丽台

4.2005年的品牌灾难

2005年倒闭、消失和退出、重组、转行的品牌中，大家比较熟悉的有承启(CHAINTECH)、旌宇(SPARKLE)、美达（Mida）、浩鑫等。

而在此之前，2003年显卡大厂撼讯就被鸿海集团并购，2004年丽台也同样被鸿海（撼讯）收购。

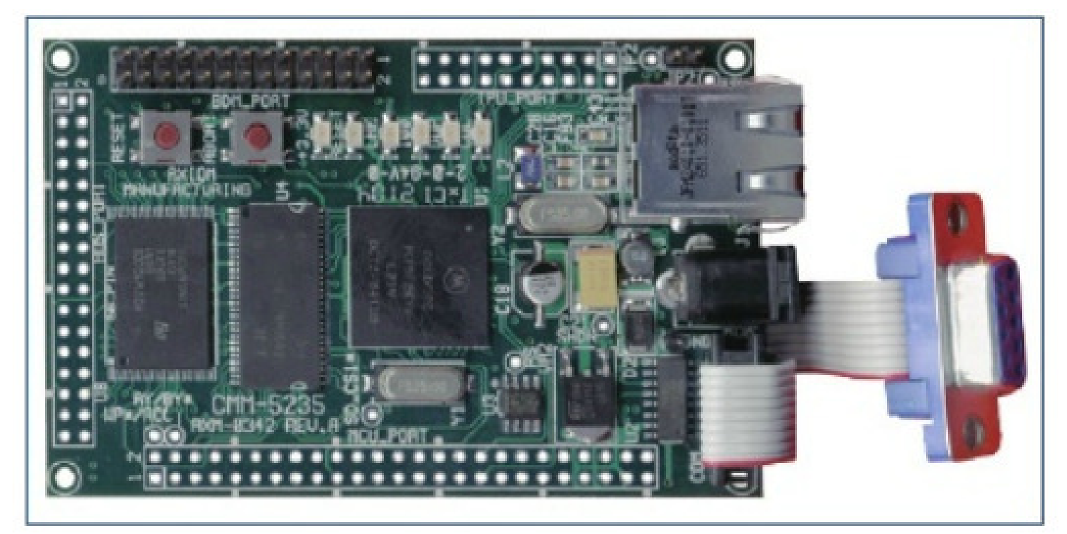
艾尔莎则在经历了2002年的破产重组之后，与2004年再度破产，其日本、中国台湾等分公司分别发展，在内地一度成为昂达子品牌。目前日本艾尔莎（品牌被TJC收购）仍继续生产显卡并独占Quadro系列的日本销售权，而中国台湾分公司则转向了LED照明等领域。



曾经辉煌的ELSA

配件篇——波澜不惊

与处理器、芯片组、显示芯片和相关板卡业界的风云变换相比，内存、硬盘等产品尽管也经过了厂商兼并与退出等波澜，但因为技术更新较小，而且主流标准的制定者实际上是处理器/芯片组厂商，所以整个市场显得平静很多。



SDRAM作为各种数码IT产品的缓存仍存在了很久

DDR内存实际上是SDRAM的改进，通过预读2bit数据，在每个时钟周期的上下行都传输数据，实际数据传输速度可达到内存核心速度的2倍。而其后的DDR2、DDR3其实就是分别预读4bit和8bit数据，通过更精密的电压控制，在一个时钟周期内进行传输，实际数据传输速度就可达到内存核心速度的4和8倍。

○内存——加宽加宽再加宽

从2001年进入DDR时代以来，随着处理器架构的更新，总是要随之对内存进行升级，以提升内存带宽，适应处理器和周边设备不断增长的数据传输能力需求。同样，各型内存在PC中的应用及普及，也总是伴随芯片组/处理器的发展。

2001年，DDR内存是随着Athlon XP和Pentium4这种对内存带宽要求很高的新一代处理器步入主流的。而这一年出现的nForce芯片组高端版本nForce420则提供了另一个加倍提升带宽的方式——双通道模式，简单地说就是用两条规格相同的内存，并行进行数据的读写，有些类似RAID 0磁盘阵列。这一模式很快被其他厂商采纳，而最新处理器甚至可支持三通道内存模式。

2004年之后，DDR2内存随着i915/925芯片组的普及进入主流，AMD则在2006年才以AM2接口处理器支持这一内存模式。同样在对DDR3内存的支持上，AMD也明显落后于Intel，2009年AM3处理器发布时，Intel的P35芯片组早已携DDR3内存在市场上横行了接近两年。

由于多通道技术和内存生产工艺、处理器设计等方面的发展，目前电脑系统的内存带宽已基本可满足要求，因此还看不到哪种新的内存规范会在近期成为新的主流内存标准。不过随着处理器集成内存控制器的流行，以及处理器生产工艺的提升，直接在处理器中集成较大容量、速度更高、访问更便捷的内存成为可能，它能极大

加强处理器与内存的通讯能力，提升系统整体性能。

○硬盘——最后的机械遗迹

相对于机箱内的其他配件来说，硬盘的发展一直是最为缓慢的，其原理几乎从温氏硬盘诞生以来（1968年提出，1973年制造），长达近40年的时间内只有提速、增容，而从未出现过任何技术上的彻底革新。在全部是固态电子元件的机箱里，总是有一部设备，通过高速电机驱动着疯狂旋转的盘片，而来回摆动的摆臂用顶端的“小车”在其上存取数据，试图配合其他以光速运行的部件，其实真是很滑稽的事情。当然结果也可以想象，它总是难以满足其他部件的需求。

但在21世纪初，迅猛发展的半导体工业，终于为机械硬盘制造出了接班人——SSD固态硬盘。而看似技术发展缓慢的硬盘业界，在21世纪的前10年中也有着非常激烈的龙争虎斗。

1.2001～2006年，并购风潮

在即将进入21世纪的2000年底，曾经以火球、大脚等产品为用户提供高性价比硬盘的昆腾（Quantum）被迈拓（Maxtor）收购，后者一举成为最大的硬盘厂商。而这一并购案也预示着其后几年的不平静。



出色的火球和便宜的5英寸大脚硬盘

2000年，温氏硬盘的发明者IBM推出了采用玻璃盘基的硬盘Deskstar系列，虽然它在初期以出色的性能获得了好评，市场占有率很高，但很快人们发现这些硬盘出现了大量的坏道、异响，甚至彻底损坏。不管其原因是玻璃盘基过于脆弱还是所谓膨胀系数的问题，总之很快玻璃硬盘甚至IBM硬盘都被视为脆弱不可靠的产品。笔者一直认为，对用户来说，硬盘中的数据价值常常是远比整台电脑价格更高的，如此践踏用户最宝贵的数据当然会付出代价，2003年1月，IBM硬盘部门被日立收购，再一次出现了通过并购产生的“全球最大的硬盘厂”。

收购昆腾后一度成为最大硬盘厂商的迈拓，并没有能够保持优势，其四平八稳的产品发展策略让很多用户转向了IBM和希捷、西数等公司，而后又在百GB级别容量竞赛中一直落后。最终它在2005年底被希捷收购。

在硬盘厂商大战的同时，SATA接口逐渐成为硬盘的标准接口，虽然外部传输速率持续提升，但硬盘的数据存取速度、寻址速度等更多的被内部机械结构限制，因此性能实际未得到明显改善，西数则首次将万转硬盘猛禽（Raptor）引入消费级领域。



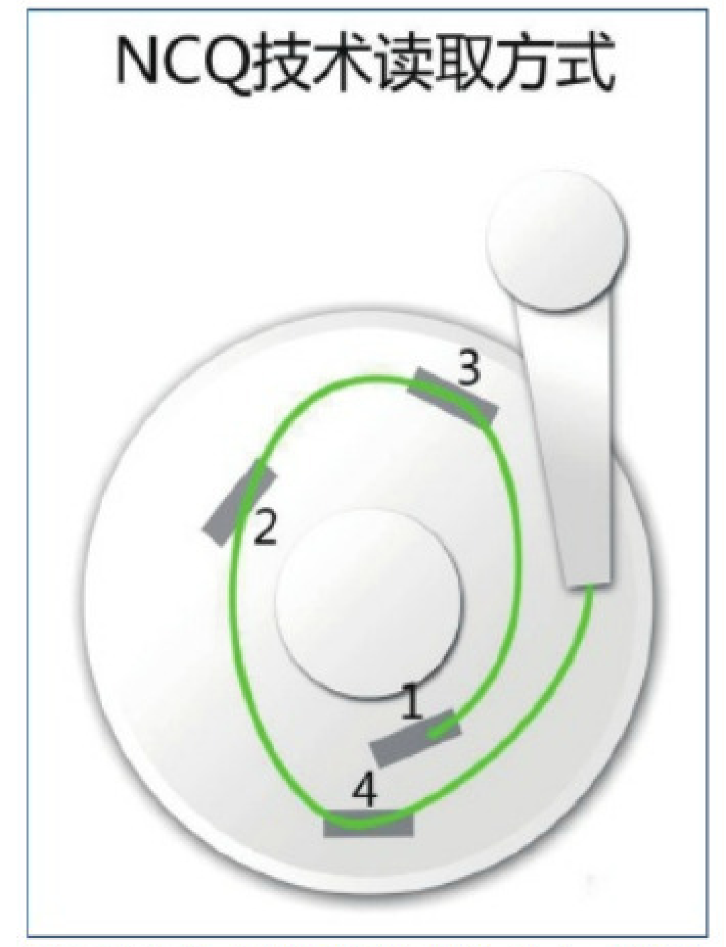
猛禽硬盘采用2.5英寸盘片，有助于提升转速，但容量较小

2.2007～2009年，SSD的挑战

刚刚经过了并购风波的硬盘厂商们，还没来得及喘口气，就又一次遇到了新的问题，随着华硕EeePC和苹果MacBook Air的出现，SSD这一新的存储形式突然“跳”到了大众面前，虽然它的前身——闪存存储器，早在1989年就诞生，而且也早就通过闪存卡、U盘等方式进入了普通人的生活，但作为个人电脑系统的主要数据存储器使用，却还是非常新鲜的，这说明厂商已经对大容量产品的性能、成本、稳定性等有了充足的信心。而硬盘厂商对这些电子厂商的应对方案就是——快速提升硬盘容量和容量/价格比，2008年到2010年寒假的攒机配置，5000元档次的常见方案中，硬盘容量就从160GB急速膨胀到了1TB。

2007年开始普及的SATA Ⅱ接口标准中提供了NCQ（全速命令队列Native Command Queuing）技术，可通过优化存取顺序来提升硬盘性能。而之前的SATA接口虽然提升了外部传输速率，达到300Mbps，但该传输速率其实远超硬盘内部传输速率，如非数据恰好在硬盘缓存中的话，这样的传输速率其实用处并不大。

同时期虽然消费级SSD的最高容量已经达到了256GB，但价格通常为7000～8500元，比常见的整台PC价格还要昂贵，在勉强可接受的1700元左右价位，只能买到可怜的



NCQ技术可按照磁头最佳运动方向排列数据，比同心圆方式读取更快

32GB容量产品。

3.2010年，谁先破壁？

2010年是个让传统硬盘厂商和SSD厂商都非常难过的一年，机械硬盘的2TB以上型号同样成本高昂，而且市场需求增长缓慢，1TB～2TB产品在相当长的时间内完全可满足绝大多数用户的容量需求，但其读写速度则正相反，恐怕会在相当长的时间内无法满足绝大多数用户的需求。一旦用户不再需要更大容量产品，SSD逐渐增加的容量和逐渐降低的成本，就会让它毫无悬念地在市场上干掉这些“世纪前”的机械老大哥们。

SSD的问题首先是成本下降过于缓慢，2010年底64GB产品仍需千元左右，比2TB的3.5英寸机械硬盘还要昂贵不少，1TB的产品则要惊人的2万元以上。同时其耐用性问题也日益暴露出来，目前的读写机制使得内部小模块的损坏无法像机械硬盘那样被屏蔽，而是造成非常严重的影响。

从目前的价格来看，SSD已经开始挑战万转硬盘，128GB的低端产品价格在1700元左右，而150GB的西数猛禽价格则为1780元左右，前者的读取性能明显高于后者，不过写入性能要低一些。

SSD与传统硬盘，谁能先在技术、成本上获得决定性突破，进而明显的改变近期的市场格局呢？抑或两者按照需求不同重新分配市场，例如以希捷Momentus XT的方式进行结合，或在电脑中同时存在，各司其职，分别安装操作系统及常用软件和作为较单纯的数据存储设备？

作为笔者这样拥有软件、游戏、电影、长剧、综艺等等多方面爱好的下载和收藏狂人，同时又是对系统性能有狂热追求的评测人员，未来无论是SSD走向平实和长寿，还是机械硬盘突破容量与速度的极限，它们的成功都会让我欣喜，不知道读者朋友们怎么看呢？

○光驱——从标配到奢侈品

2001年DVD光驱和CD刻录机的价格仍较高，大家还处在CD-ROM时代，但CD刻录机价格已开始快速下降，甚至已经出现了2.5元价格，质量不错的CD刻录盘。2002年秋季，24倍速刻录机降至300多元，由于刻录盘价格很低，因此它开始快速普及，同时DVD光驱价格也开始快速下降，与CD刻录机的价格很接近，并几乎是同时进入了很多家庭。很快三星就注意到大量用户开始配置CD刻录机加DVD光驱双光驱，于是首先在内地推出了可读取DVD和刻录CD盘的Combo，其价格明显低于双光驱的总和。

2005年底，DVD刻录机降至500元以下，开始快速普及，比较有趣的是，DVD-R和DVD+R标准一直到最终也没有统一，所有的主流DVD刻录机都可直接支持两种格式读写。而更让人没有想到的是，看起来加速运转的光存储市场，却突然又降低了速度。



蓝光COMBO

从高清标准提出之初，蓝光Blu-Ray和HD-DVD阵营就一直在热战中，对软件、硬件资源的争夺和专利保护，以及周边厂商的观望等都造成了两者的光驱与光盘价格都一直高高在上，直到2008年东芝彻底放弃HD-DVD。更多的资源投入蓝光标准和技术后，较廉价的蓝光ROM和蓝光COMBO几个月内就出现在大家面前。

2008年7月明基蓝光ROM首先跌破了千元大关，很快先锋、建兴、华硕、松下的蓝光ROM或COMBO光驱也降至千元以下。2010年中后期，三星、华硕等厂商将蓝光COMBO的价格拉到了500元以下，加上盘基成本下降后，蓝光软件、影视光盘的价格也大幅下降（这个大家都懂的），相信蓝光普及风暴会马上来临。

但随着网络速度的提升以及闪盘和移动硬盘的发展，我们却发现很多攒机用户不再将光驱列入装机必备配件。不仅软件、游戏的获取与安装可通过网络及移动存储设备，甚至连启动系统和安装，都可以通过这些方式来实现。相对来讲，需要蓝光光驱的用户多是高清视频发烧友。蓝光光驱在价格走向平民化的时候，却惊讶地发现自己已经不是平民的选择了。

○总结

除了我们介绍的这些产品外，还有机箱电源等常见配件，不过它们大概是21世纪以来变化最小的部件了，曾经热潮的BTX规格主板和机箱并没有成为流行标准，所谓的38℃机箱和ATX2.3标准电源等都是在原有产品基础上的较小改动，例如在处理器上方安装导风罩，在电源电路中使用主动式PFC等方式提升效率。而在可预见的未来，这两个配件似乎也没有进行大变动的迹象。

PC主机配件在21世纪初的巨大变化已经是否已经让你感到目不暇接了呢？而新世纪消费IT市场中，数码和移动产品的发展和未来的前景都远比PC更精彩，我们将在以后陆续为大家介绍。P



融聚核心，开创未来——AMD APU前瞻

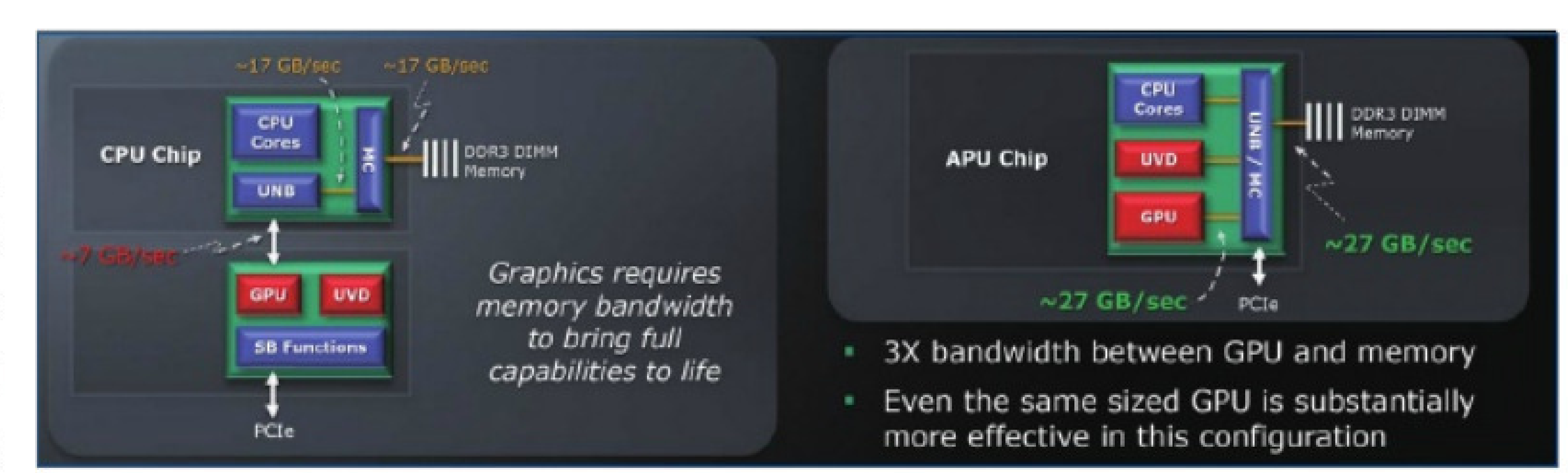
■晶合实验室 魔之左手

2011年注定是个不平静的年份，就像我们在近两期的回顾专题中所说的那样，10年来各种技术的积累和应用尝试，即将在产品方面表现出一次爆发。而作为电脑系统中枢部分的处理器，则会在两种产品的交相辉映下显得尤其耀眼，即Intel Sandy Bridge和AMD的APU（Accelerated Processing Units加速处理器），这两款产品更可能成为个人电脑系统进一步扩展的基石。我们已经对前者进行过比较详细的报道，而后者则因为种种原因（下文会提到）最终确定时间较晚，但同样已在2010年第四季度开始发运给厂商，很可能和Sandy Bridge同时出现在市场上。那么这款产品又有什么特色？又将带给我们怎样的精彩呢？让我们一起来看看吧。

○回顾历史——困难的融聚

AMD是最早提出个人处理器和GPU融合概念的厂商，这甚至可能是促使它于2006年收购ATI，获取GPU设计能力的主要因素之一。AMD平台虽然已将北桥和内存控制模块集成在CPU内部，但CPU与芯片组IGP中集成显卡之间带宽仅有7GB/s左右，远低于双通道DDR3 1066内存与CPU之间的17GB/s带宽，且集成显卡与内存通信也必须经过北桥模块，延迟较大，功耗较高，可用带宽更是有限。而将显卡直接设计到CPU内部就不会存在这些问题，集成显卡理论上可享受全部内存带宽，甚至可直接分享带宽惊人的处理器缓存。

但作为一种新概念的中央处理器核心，要融合的又是个人电脑中最复杂的两块芯片，其开发难度对AMD来说确实有些大，虽然AMD公司并未发布准确信息，但有些报道指出，从开发进程看，至少已经有两个版本的APU被放弃，第一个版本的预计发布时间甚至可能早在2008年，第二个版本就是曾公开宣布的“Swift”，曾准备以移动平台作为突破口，在2009底至2010年初推出（与Intel Clarkdale/Arrandale同一时期）。



IGP与APU架构对比

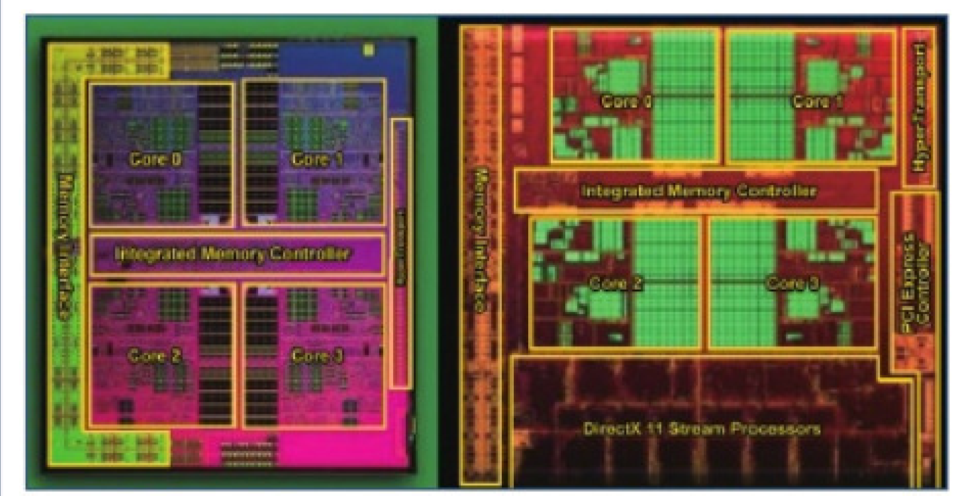
由于AMD产品开发并不顺利，拥有更强大工程能力的Intel又一次占得先机，Core i架构采用封装内增加一块GPU芯片的简单方式，第一次获得了类似APU概念的产品，而且取得了非常不错的效能表现。于是Intel很快推出了相应的产品，就是我们前面提到的Sandy Bridge。

对AMD来说，让对手抢占一次先机还可以用对手是“胶水粘的”来回应，而且之前也有过双核Pentium4的前例，但如果真正的融合产品也被对手先推出并抢占市场的话，就实在说不过去了。另外目前AMD在处理器市场也非常需要一款新的，有竞争力的产品。

但即使是我们这里提到的，已经过4年艰难研发过程，并且开始发运的APU产品，也经过了多次重大改变。曾经是APU招牌产品，最引人关注的Bulldozer将作为“终极”产品，并且首先用来争夺处理器性能王座，不会集成GPU功能，

已经不应算是APU产品。而在2010年底到2011年初出现的APU，实际上是K10核心加GPU的Llano和面向轻薄移动产品的Bobcat两款核心。

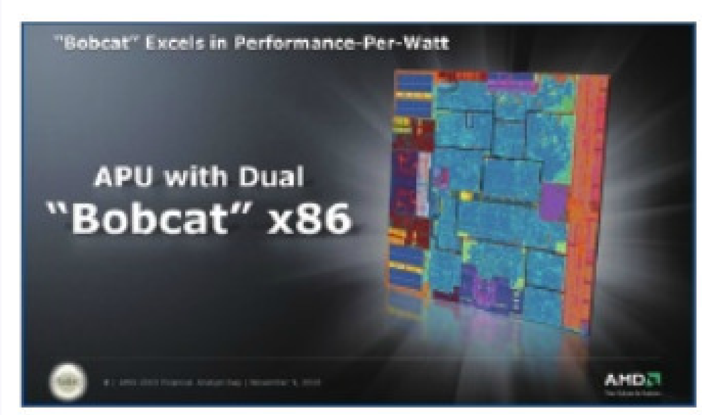
○保守与激进——Llano与Bobcat核心



Llano核心（右）中，CPU部分与K10（左）非常相似

在首批APU产品中，面向台式机的Llano和面向移动平台的Bobcat在设计上似乎走向了两个极端，Llano的处理器部分仍为K10核心，只是在侧面增加了GPU部分，并适当调整了缓存、内存及HyperTransport控制器等。其GPU部分将基于HD5000核心，配置6个SIMD阵列，每组阵列中包括16个Shader，每个Shader包括5个流处理器，也就是其集成显示单元将拥有史无前例的480个流处理器，比RADEON HD5670还略多一些。

甚至在接口方面，Llano也可能仍然沿用AM3接口（如果AM3+在更晚的Bulldozer核心中才启用的话）。



Bobcat核心

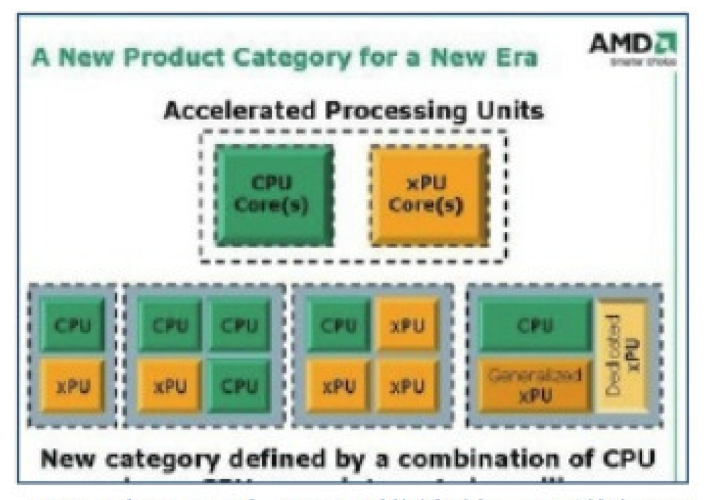
Bobcat处理器

相对来讲Bobcat就是一款全新设计的产品了，有些类似Intel的Atom系列，虽然看起来各种能力和规格的简化、缩减让它的性能无法和主流处理器相比，对图形图像处理、大型3D游戏等应用显得力不从心。但当各种轻薄时尚的移动设备，在它的支持下流畅地运行办公上网软件、观看高清晰度视频和图片、尝试各种有趣新奇的数码娱乐时，还是会让用户们倾心不已的。

AMD新的移动平台被称为“Brazos”，包括两款Bobcat核心产品，分别为处理器功耗18W的Zacate和9W的Ontario，两者面对的产品市场应该是Intel超低电压处理器占据的轻薄型主流笔记本、一体机和Atom的传统市场上网本、平板电脑等，但其性能目标却是稍高一些的移动版奔腾与赛扬处理器。

Zacate和Ontario架构类似，核心配备双解码器，高级分支预测器，支持乱序执行，流水线长度为13级，拥有1个整数单元和1个浮点单元，内置32KB一级缓存和512KB二级缓存，完整支持AMD64 ISA、SSE1/2/3、SSSE3指令集和虚拟化技术。内存控制器支持64位单通道DDR3-1066/800，显示单元支持DX11和UVD3.0。功耗控制方面支持功耗优化执行、数据移动和非必要读取最小化、时钟栅极和电源栅极、核心级CC6电源状态、封装级PC6电源状态。

它们采用40nm工艺制造，核心面积75平方毫米，FT1接口BGA 413封装，Die或金属壳封装，平台中还包括65nm工艺的Hudson M1 PCH控制芯片，可提供主流接口和全面的显示输出能力。



APU中CPU与GPU模块数量可进行更灵活的配置

目前已公布的Bobcat核心产品共有4款，产品编号异常简单，甚至没有类似酷睿、Athlon这样的品牌名。其中Zacate系列为AMD E-350和E-240，分别采用双核/单核设计，主频为1.6GHz/1.5GHz，同样集成RADEON HD6310图形核心，内含两个SIMD阵列，80个流处理器，频率500MHz，支持外接独立显卡。Ontario系列首批产品则为C-50/C-30，同样分别采用了双核/单核设计，频率为1.0GHz和1.2GHz，集成RADEON HD6250图形核心，内含两个SIMD阵列，80个流处理器，频率为较低的280MHz，不支持外接独立显卡。

Bobcat核心和未来改自Bulldozer核心的APU，都将采用更加灵活的配置，各种版本中除了处理核心外，很可能GPU核心数量也会有所不同。

尽管Bobcat核心中集成的显示单元与Llano相比差距明显，但80个流处理器也达到了RADEON 5450的水平，视频方面甚至有所超越。而这两款产品面对的恰恰是3D能力一直较低，视频处理能力则非常重要的随身数码产品，特别是目前方兴未艾的平板电脑领域，不仅可将其性能拉近轻薄甚至主流笔记本电脑的水平，同时AMD还宣称相应产品的电池续航时间可长达全天，无疑会大大提升这些产品的实用性和吸引力。

○总结

AMD APU与Intel Sandy Bridge，是两款可能改变IT数码业界“游戏规则”的产品，它们之间的龙争虎斗即将在2011年正式开始，而其侧重点却有巨大的差异。以低端切入的APU不仅强调未来GPU的共同发展，还为未来高端平台准备了Bulldozer这款无显示核心处理器。而以Sandy Bridge强势覆盖市场的Intel，虽然没有明确表态，但已推出了集成4核心8线程的Core i7 2600等高端产品，对高端商务用户很有吸引力，同时给了独立显卡和GPU厂商非常大的压力。

这一次针对应用能力而非纯粹计算能力的升级中，APU是否能获得当年的K7、K8那样的成功呢？这就要看市场与用户的选择了，你会选择它吗？ P



年关将至，旧清仓、新疯狂！

■广东 狂奔鸭

纵观全年显卡市场，AMD是十分给力的。NVIDIA除了在GTX 460铺展中端市场时稍微挽回了些许颜面，其他时间几乎处在被完全打压的状态。当10月22日AMD如期发布了HD6800系列时，不仅意味着AMD的DX11系列显卡进入了第二代，在更新速度上要超过NVIDIA，也再次终结了NVIDIA妄图使用中端产品抢回市场份额的念头。首发的HD6800系列有两款产品：HD6870与HD6850，分别对应中高端市场和中端市场（参见本期RADEON HD6850新品评测），对手的反应也非常及时，迅速将GTX470降到了1999元的价位上，之后GTX 460 1GB版也被拉到了1399元价位，以暂时抵挡HD6800系列的攻势。

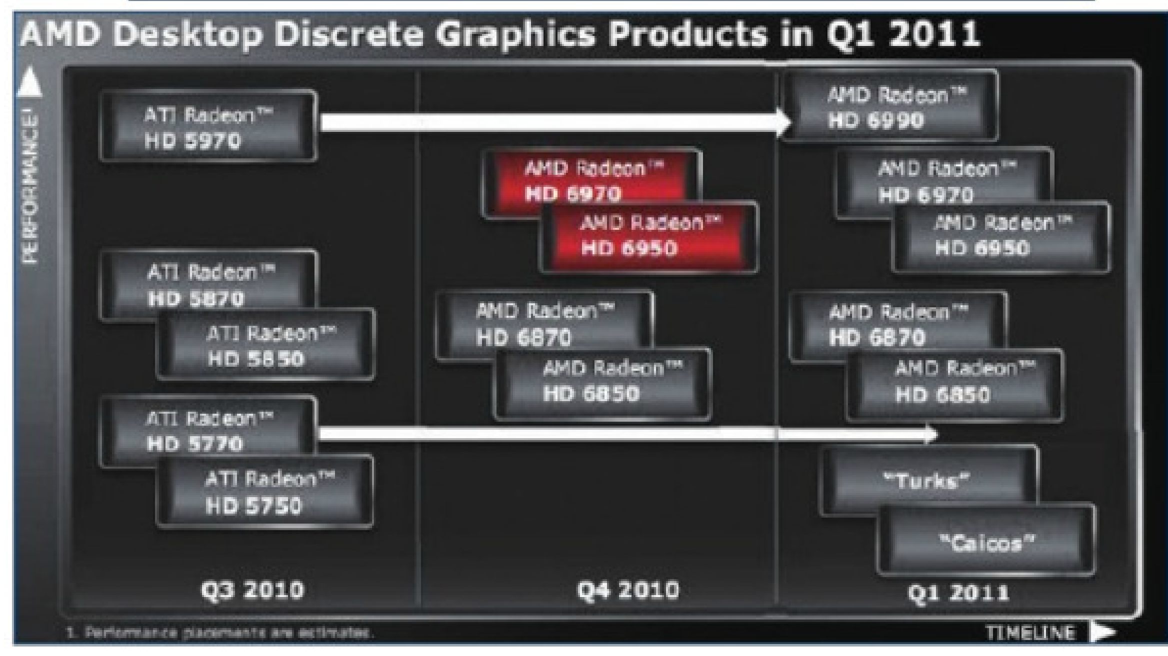


显卡市场似乎成为了NVIDIA和ATI的战场

这样的情形在显卡的历史上似乎已出现了多次，只是每次双方扮演的攻守、胜败角色不尽相同罢了。AMD未能在第一时间内推出HD6000最高性能的产品，很多分析师认为它其实是在等，等到NVIDIA亮开手中的牌，再确定HD6890或HD6900系列的频率等配置，进行绝对压制，这样才能牢牢把握住单卡性能和市场主导者的位置。事实上也确实是这样的，当GTX 580，这块号称地球最快DX11显卡的测试数据被曝光后，AMD旗舰产品上市的时间表也马上明确公布了。至此，第二代DX11显卡性能大战才算正式拉开了帷幕，而AMD与NVIDIA这次是互有领先，抑或其中一方能够取得压倒性的胜利，还要再等一些时间才能完全分晓。但性能且放在一边，要获得玩家们的青睐还要看它们的效能、功能、游戏支持度等诸多方面的因素。



从GTX 580的规格来分析，772MHz的核心频率、512个CUDA运算单元，1.5GB容量、384bit GDDR5显存，有效频率达到4GHz，可提供192.4Gbps带宽，并可进行3卡SLI。从最高热功耗TDP为244W来看，该显卡不仅进一步完善了GF100核心，还略微降低了TDP。测试成绩则高出GTX 480约20%～35%，完全改变了GTX 480上市时众人对NVIDIA产品效能不佳的看法。AMD的HD6870与HD6850实测性能则未能完全赶超HD5800系列产品，使众多玩家想到了几年之前ATI与NV之间的战斗历程。



NVIDIA的旗舰和紧跟着发布的AMD显卡路线图

回到广大玩家最为关心的千元市场上来，除了几款售价降至999元的GTX 460 768MB版外，再高一点的是便是HD6850这款产品，它们的性价比都相当出色，后者的超值性更体现在可以通过“你懂的那种方法”



摇身变成HD6870。当然也不排除NVIDIA会推出一款使用完整GF104核心、介于GTX 460 1GB版和GTX 470之间的产品来进行对抗，不过它们之间打得越激烈，消费者能选购到的高性价比产品也就越多。对比高端CPU市场i7一家独大、死不降价的情形，读者朋友就应该知道现在的显卡市场是多么让笔者欣喜了。

Intel最近向合作伙伴发出通知，即将有多达21款的45nm工艺处理器陆续停产退市，以便给即将诞生的Sandy Bridge让路，其中大多数都是基于Penryn架构的产品。

要配新机器和升级LGA775接口系统的“童鞋”不妨出手抢一抢尾货，当然如果不在乎价格，那么等一下新品也是可以的。但对价格特别敏感的用户，还是不要关心这些了，看看最后给出的适用型低价配置吧。

高端方面，至尊版四核心Core i7 975X Extreme的停产通知(PDN)已于2010年第四季度发布，2011年第一季度退市(EOL)。备受青睐的中端四核心Core i5 750则将分别在2011年第一、第三季度停产和退市。Core 2 Quad Q9650日前已进入停产阶段，Core 2 Q9300/Q9550/Q8400等另外五款上代四核心也会很快步其后尘。

最后抢购：中高端游戏、创作机型配置

我们选择了拥有12MB大容量缓存和高频率的酷睿2四核产品，其性能足以对抗低端Core i7，但包括主板在内的整体价格要合理得多。

CPU	Intel 酷睿2四核 Q9550(盒)	1535元
散热器	自带	/
主板	技嘉GA-EP45T-UD3LR	799元
内存	G.SKILL（芝奇）DDR3 1600 2G×2	640元
硬盘	希捷 1TB ST31000528AS 32M	390元
显卡	迪兰恒进HD6850恒金 1GB版	1299元
机箱	酷冷至尊破坏者	299元
电源	ANTEC VP450P	339元
键盘	Razer 地狱狂蛇游戏标配键鼠套装	299元
鼠标	套装提供	/
光驱	三星蓝光康宝SH-B083A	499元
显示器	三星 BX2350	1649元
总价		7748元

在中低端方面，双核心酷睿Core 2 Duo E8600/E8500和Core 2 Duo E7500/E7600将先后在2010年第四季度退市。双核奔腾家族中，Pentium E6300已经在远去，Pentium E5600时日不多，Pentium E5600/E6600在2011年第一季度也会进入停产阶段。入门级的赛扬系列里，Celeron E3200/E3300会分别在2011年第一、第四季度停产和退市。

最后抢购：家庭娱乐办公机型配置

E8290是一款性价比很高的酷睿2双核产品，我们同样是看重了它的大缓存与高频率，应该能让它充分发挥出Core2的威力，性能不逊于同价位的Core i3处理器。

CPU	Intel 酷睿2双核 E8290（散）	660元
散热器	超频三红海标准版HP-928	88元
主板	微星P43-C51	699元
内存	OCZ 2GB DDR3 1333（金色）	245元
硬盘	希捷 1TB ST31000528AS 32M	390元
显卡	迪兰恒进HD5750酷能+1G	999元
机箱	酷冷至尊破坏者	299元
电源	TT KK400A	238元
键盘	罗技2.4G无线键鼠套装MK250	149元
鼠标	套装提供	/
光驱	三星蓝光康宝SH-B083A	499元
显示器	明基 V2410	1699元
总价		5865元

在2010年底到2011年初就会有10款Sandy Bridge新型号出炉，包括4核心的Core i7 2600/2500、Core i5 2400/2300，热设计功耗95W；双核心的Core i3 2120/2100，热设计功耗65W，此外还有一款仅仅32W的超低功耗版Core i3 2100T，它将面向Mini-ITX迷你系统和一体机PC。

2000元配置推荐一览

我们首次在最低端配置中使用了LED显示器，既节约了电力，又能为用户提供更好的图像显示能力。P

CPU	AMD 速龙Ⅱ 250（盒）	370元
散热器	自带	/
主板	华硕 M4A78LT-M LE主板	488元
内存	宇瞻2GB DDR3 1333	150元
硬盘	希捷 ST3500418AS 16M 500G	275元
显卡	主板自带	/
机箱	航嘉暗夜H507	178元
电源	TT KK400A	238元
键盘	罗技MK200键鼠套装，MK250	99元
鼠标	套装提供	/
光驱	无	/
显示器	明基 G2222HDL	1020元
总价		2818元

头牌新闻

全明星时代的粉丝引导者——“粉丝网”五周年庆典在京举办

■本刊记者 Suki

2010年11月25日下午，“粉丝网”五周年感恩庆典于北京隆重举行。

韩国SK电讯（中国）新事业部总经理成盈澈、太合麦田首席执行官宋柯、新浪副总裁兼微博事业部及产品事业部总经理彭少彬、粉丝网创始人兼CEO王吉鹏携手羽泉、水木年华、MIC男团、尚雯婕、李易峰、李欣汝、黄雅莉、弦子、马诺、黄义达等众多知名艺人盛装出席庆典，和粉丝们一起见证“粉丝网”五周年生日庆典。

粉丝网五周年庆典现场，新浪副总裁兼微博事业部及产品事业部总经理彭少彬与粉丝网CEO王吉鹏就双方资源共享、用户共通等战略发展，正式签署双方合作意向书。作为全明星时代的粉丝指向性引导者，自2005年成立以来，粉丝网一直以实现粉丝价值为发展追求，截止到目前，已聚集了超过10万个粉丝团，拥有超过7100万的注册用户。作为中国第一娱乐门户，粉丝网扎根于粉丝群体，潜心研究粉丝用户的心理和行为特征。2010年，在粉丝网产业中心成立以后，更是通过研究分析，打造出了以粉丝指数为核心理念，囊括知名度、美誉度、作品价值、商业价值等五大维度共28个细项的中国明星商业价值模型，将专业调查手法引入娱乐产业，为娱乐产业化、规模化提供数据支持和解决方案。值此五周年之际，粉丝网正式推出“明星商业价值榜”并公布奖项，旨在为娱乐产业提供更科学的数据参考与依据。

在庆典上，粉丝网同时宣布将向娱乐产业进军，不仅通过与新浪微博的战略合作，为粉丝互动提供更便利的渠道，也将透过“明星商业价值榜”的运用，为娱乐产业提供科学的数据参考，并志在发展为具有影响力的互联网娱乐公司。目前，随着粉丝网产业中心、时尚中心、选秀中心等项目相继开展，相信新增项目和功能不仅会为广大用户提供更全面、更人性的服务，也将为各企业提供一个全新而精彩的展示平台。P



粉丝网CEO王吉鹏在会上作了发言



粉丝网负责人和众明星一道开启5周年庆祝仪式

硬件店

先锋128GB BDXL刻录机及全线耳机上市

近日，先锋率先推出全球第一台支持BDXL多层刻录规格蓝光刻录机BDR-206MBK，采用日本原厂光头，搭载新式日系芯片组与集成IC设计，除支持三层100GB（BD-R TL）和四层128GB（BD-R QL）大容量蓝光光盘的刻录读取外。同时，它也保留了歧光过滤控制、透镜控制、PowerRead/PureRead影音技术、光盘共振抑制吸收机制等先锋独家技术。同时为方便用户的使用，凡购买先锋最新BDR-206MBK，即送支持100GB刻录的BD-R TL刻录光盘和CyberLink最新推出的Power2GO 7软件，让先锋用户可充分体验最新技术。



微软发布兔年珍藏版鼠标

兔年来临之际，微软推出了首款生肖鼠标——无线蓝影便携鼠标3500兔年珍藏版。它完全由中国设计，只在中国发售。同时还推出春节主题红韵限量款，带有传统彩绘印花底纹搭配全球限量编号。这款鼠标拥有人体工学设计，弧度舒适，表面为钢琴烤漆加橡胶防滑材质。采用微软蓝影激光追踪技术，可在几乎所有的表面上实现出色追踪。它搭配超小Nano接收器，具有2.4GHz无线技术，可实现10米距离远程操控。





东芝推出新款M600笔记本

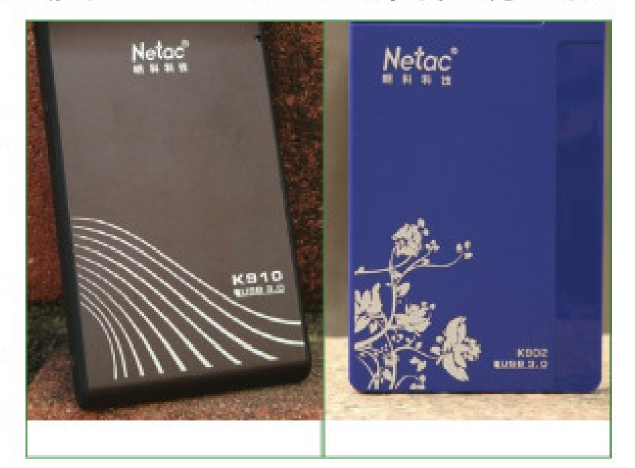
东芝最近推出了M600-01B（魅瞳黑）与M600-02S（霜钻银）两款笔记本电脑，它们选用磨砂质感与光滑边沿工艺外壳，结合米兰纹设计。它们采用14英寸LED显示屏，加宽了键间距离的悬浮式键盘，并恢复了多媒体快捷键。触摸板支持多点触控功能，上方设置有触控感应开关，可有效避免误操作。两款新笔记本均预装Windows 7 Home Premium操作系统，支持USB睡眠充电、MP3睡眠播放等功能。



朗科推出USB 3.0移动硬盘新品

朗科近日推出了两款USB 3.0移动硬盘——K902和K910，K902采用蓝色磨砂机身，印有一串复古青

花，外形优雅，而朗科K910则采用全金属黑色面板，流线型设计更显稳重尊贵。读写速度比USB 2.0时代有明显的提升，适于日常工作中的大文件传输、生活中高清视频的读写等。它们采用多级电源管理方式，有效降低系统运行功耗，不用外接电源也可以流畅运行，同时向下兼容USB 2.0接口。



奥特蓝星iMT320登陆内地市场

奥特蓝星InMotion系列iPod dock新品iMT320正式登陆内地市场。它采用较经典的音箱外观设计，其表面护盖不仅对音箱整体和单元起到保护作用，而且取下后可以作为底座，设计十分巧妙，完全收起后，音箱就有如一本书大小，适合携带。这款音箱通过了iPhone认证，适用于全线苹果产品。



汉王TouchPad B16打造自由新商务平台

汉王前不久推出了TouchPad B16高端商务平板电脑，该产品特别预装汉王原创原笔迹书写专利技术，可随时用笔在屏幕上签署文件、批注文档、回复邮件，将一切办公操作化繁为简。一支电磁笔即可实现一切操作，卸掉电脑办公枷锁。TouchPad B16原创的原笔迹“手写邮件”功能，可通过TouchPad“墨迹书写”模式直接在原邮件中逐一签批回复。手写原笔迹的呈现方式，字里行间透露出书写者的喜怒意愿，让信息传递更加直观有效。装载Windows操作系统，B16可以使用任意的邮件系统，再也不用担心邮箱软件不兼容，附件无法查看的困难。TouchPad B16 14毫米厚度、重量不超过800克，轻巧便携。并且拥有10.1寸的高清显示屏。



网络帮

Avira联手中科希望，V10中文版高调登陆

2010年11月，德国杀毒软件鼻祖Avira携V10中文版重装登陆，推出Avira AntiVir Personal个人免费版、Avira AntiVir Premium防病毒软件及Avira Premium Security Suite安全组合套装三款中文产品，并宣布与北京中科希望软件股份有限公司达成战略合作，中科希望将负责Avira个人和企业等全线产品在中国市场线上和线下的推广、销售和服务。Avira北亚区副总裁叶青阳表示，Avira希望通过与中科希望的合作加速本土化的进程，为中国用户提供更优质更有中国特色的安全服务；而中科希望的董事长周明陶也表示，中科将尽最大努力帮助Avira实现本土化，为中国客户提供“量体裁衣”的杀软等安全服务，提高Avira在中国安全市场的市场份额及声誉。



AVIRA创始人兼CEO奥尔巴赫（左）和中科希望董事长周明陶

无线搜搜将推生活地图搜索

腾讯搜搜的工作人员表示，无线搜搜已于近日完成生活地图搜索的内部测试，这表明生活地图搜索的上线已经进入倒计时。相信这是腾讯搜搜继无线搜索超越谷歌，跃居第三位后在无限搜索领域的又一重头战略。据了解，生活地图搜索是一个以地图为起点，整合地图定位、无线搜索以及数据层整合信息等技术，周边信息为中心的一站式全网生活搜索和发现服务。致力于利用线上的全网信息随时随地的满足无线用户线下生活信息的需求，为用户寻找最全、最准的消费信息，帮助用户做出正确的消费决策。

软件圈

瑞星驳斥“杀毒软件厂商制造病毒”传言

对于网络上流传的“杀毒公司自己造病毒自己杀，所以查杀率高，他们才会赚钱”的说法，瑞星官方予以正面回应，从三方面指出了此传言的不真实性：首先在法律威慑下，任何正规商业公司都不可能冒巨大风险从事此类活动，其次是目前瑞星每天截获的病毒木马样本超过10万个，而主流杀毒软件查杀率普遍在95%以上，即便每天编写几十万个病毒，也达不到“提高查杀率”的目的，最后世界上所有安全机构、杀毒厂商，对病毒传播态势都有分析报告，如果任何一个中国厂商对外散布病毒，则国际厂商和机构都必然会公开此行为，严重者甚至会遭到国际警方通缉，因此“杀软厂商造病毒”的做法是不可行的。

英特尔推出用于多种操作系统的工具套件

近日英特尔公司正式推出了Parallel Studio XE 2011和Cluster Studio 2011。两款产品都融合了英特尔的C/C++和Fortran编译器（支持即将推出的Sandy Bridge处理器）、性能与并行库，以及正确性分析器和性能档案器，为并行模型引入了创新技术。它们可支持Windows、Linux以及Mac OS X等操作系统。

“金山卫士开源计划”启动

2010年12月1日，金山网络高调启动金山卫士开源计划，宣布将金山卫士全面开源，任何第三方的厂商或者个人均可自由下载和使用金山卫士源代码，不限制开源后的代码进行商业性的使用。这是国内首个安全软件开源，从此以后，任何厂商和个人均可拥有属于自己的安全软件，同时也能分享自己的开发成果，加入到反病毒的事业中来。

晶合快评

IPO季节

■晶合试验室 冰河

当时光走到2010年年末，中国互联网已经开始准备辞旧迎新的时候，对于有些公司来说，2010年的高潮时刻才马上就要来到。一周之内，有5家中国公司在美国成功融资上市（IPO），2010年12月8日当当网和优酷网甚至同时在美国纽约证券交易所上市，以至于敲开市钟这个荣誉给哪家企业都成了让人关心的问题。当当网和优酷网都是各自行业的优秀企业，让谁敲都有资格，不过中国人到了国外就是显得团结和谐，两家企业很快就出来回应了这个问题：一家敲开市钟，一家敲闭市钟，大家好才是真的好……

可以说，优酷和当当成功上市应该是近几年中国互联网行业赴美上市受挫之后，重拾信心的标志。由于美国证券委员会“萨班斯法案”的出台，以及2008年末开始的次贷危机，在美国上市虽然还是有机会，但难度比从前大了很多。此前虽然酷六网在盛大的运作下成功在美国借壳上市，但首个季度财报报出巨亏的业绩，导致股价狂跌，因此对于中国互联网行业的继续上市，很多人还是不看好的。而优酷和当当的上市，以及上市后的出色财务表现，可以说鼓舞了同行的信心。优酷网上市首日大涨161%，创下美国IPO市场自2005年8月百度上市以来的最大涨幅。按市值计算，优酷排在腾讯、百度、阿里巴巴、网易、新浪之后，搜狐和盛大之前，成为中国第6大互联网公司。当当网也狂涨86.94%，收报于29.91美元，市值23.3亿美元，跻身中国概念股市值前十名。这种变化不会仅仅反映在市值排位上，它还将深刻地影响中国互联网未来的竞争格局。至少中国概念股终于可以不用再死抱着网络游戏这条大腿不放了。

优酷和当当的上市，也让中国同行看到了，做一项互联网业务，坚持和积累有多重要。优酷自创业以来已经运营近6年，中间面临过同行竞争，政策监管，内容过滤，版权纠纷，资金紧张等各种艰难时刻，才挺到了这一天；当当更是中国互联网电子商务的第一批元老，创业11年经历过第一波互联网高峰和低谷，最早与当当网竞争的卓越、8848或者被收购或者消沉，都没能坚持到这一天。所以过去那种“撑起一摊业务，包装一个概念，引进一个明星（管理者）”就能成功的混水摸鱼做法现在基本已经很难骗过美国股民，业务价值和发展方向这些实打实的东西终究是行业主流。甚至如果对业务内容解释包装不够清楚详细，都可能会影响下一步的股价。跟随优酷和当当上市的博纳就是这样。作为中国一流的电影制作和院线发行公司，从上市报告来看博纳过于对美国股民强调了“电影制作”的内容，但市场的回应是上市之后就跌破了发行价，表现不佳。其实如果博纳影业不是告诉美国股民“我们是给中国人民拍电影看”，而是告诉美国股民“我们给中国人民建设电影院让他们有地方看电影”，恐怕表现就会有所不同。毕竟中国电影行业发展这么多年，能拍出什么样的作品，不要说给美国人民以足够信心，就是让中国人民的信心都不够。不过如果改成盖电影院，事情就好说多了。中国人口之多世界闻名，中国人搞建设力量强大世界也闻名，美国人的电影《2012》里就清楚的表现了这一点。没有着重强调自己的发行商身份，对于博纳影业来说是个失误，当然这个失误不算大，也有机会弥补。



愤怒的写作者冰河

回到当当和优酷这两个明星企业，对他们来说，所从事的都是代表未来的业务，无论B2C电子商务还是在线视频，我们目前所能看到的市场规模，还只是冰山一角。成功上市不能说明什么，它们只是抢到了比较好的发车位而已。投资者投给当当、优酷的票，其实是投给中国互联网的明天。所有人都始终相信，中国的互联网有着巨大的潜能，但需要真正做事的人去挖掘，去坚持。2010年我们看到的除了光明的上市前景，也有封杀对手，逼着用户“二选一”的闹剧，的确会有人利用互联网玩弄政治权术或者资本权术，但弄权者无法持久欺骗用户，终将被淘汰。只有真正做事者留下来，这就是互联网好于任何其他行业的地方，因为网民会用脚投票。从现在开始的一年内，会有更多的中国互联网公司上市，会有更多的新元素注入中国互联网，中国互联网也会因此更有力量。

祝福中国互联网，祝福2011年。

漫画作者：阿克斯纳颗粒塔

金山多益

料理节特别奉献——《梦想世界》食物烹饪攻略



在《梦想世界》里，无论是进行师门任务、野外烧双练级还是进行各种活动及任务，食物是必不可缺的，可以说食物和梦想生活息息相关。那么，使用食物要注意些什么？怎么样才能获得食物呢？恰逢《梦想世界》举办“冬日缤纷美食节”，笔者将会为大家做详细的介绍。

一、食物的特性

根据职业的不同，食物也相应分为“甜、辣、香”三种口味，而且，食物还有等级之分以适合不同阶段的人们使用。当食用了品味为“甜”的食物后，魔法恢复效果较强，食用了品味为“辣”的食物后，力道恢复效果较强，食用了品味为“香”的食物后，各属性恢复效果平均。一般来说，战士因为在战斗中消耗的是力道，所以应该食用品味为“辣”的食物，而法师及术士在战斗中消耗的是魔法，所以应该食用品味为“甜”的食物。当然，食用食物时还受食物的等级和人物的等级所限制，当人物等级超过食物等级一定程度，将不能使用该食物了，人物等级越低，所食用的食物等级越高，那么各属性的恢复量也就会越多。

二、食物的获得

1.在清风村的食品店老板（172，103）处可以购买；

2.向玩家购买；

3.在各国首都的“生产技能教师”、帮派中的“书院总管”处学习相应等级的“烹饪技巧”，并在厨神处购买食谱后自己制作。

需要注意的是，清风村的食品店只售10~40级的食物，也就是说当人物等级大于58级时将不能食用，必须得自己制作或是从其他玩家处购得。

三、食物的制作

1.学习烹饪技巧。与师门的“生产技能教师”对话，选择“我想学习生产技能”，然后选择“烹饪”，就可以学习了，不过，学习需要花费一定的现金和经验，而且随着烹饪技能等级的提高，所需的现金和经验也会相应增加。当然，如果想节省开支的话，加入帮派的朋友可以在帮派总管处通过消耗一定的帮贡和帮币就可以免费学习该技能了。前提是，一必须通过帮派烹饪技能的精英认证，精英认证分为第1、2……N阶段，通过第1阶段，可以学习10级及以内的技能，通过第5阶段可以学习50级及以内的技能，如此类推；二是所在帮派已经开通烹饪技能的学习，及技能等级达到所学的等级。

2.掌握了烹饪技巧后，还要学习食谱，即使用“美食天书”。而食谱需要在明月镇的（179，125）的“厨神”处用厨艺积分兑换，等级越高的食谱所需要的积分也就越多。而厨艺积分则通过在“厨神”处领取厨神任务完成后所获得，但是，厨神任务不是无限制的，每天完成40次的“厨神任务”后就无法继续领取任务了。当使用了食谱后，点击人物画面的“操作”，然后选择“烹饪”，在随之打开的画面就可以看到该食谱了。点击该食谱，选择食用，就可以即时为自己恢复相应的属性（食用食物后，可以通过头像下的图标查看战斗使用剩余次数）；选择打包，就可以和其他人交易了。当然，每一种食谱最多可以食用5本“美食天书”，也就是说每一种食谱最高等级为5级，当达到5级后再也无法继续提升了。食谱可以无限制学习，但是，必须依次递级学习，即只有学会10级的食谱后方能继续学习20级的食谱，然后是30级的食谱，如此类推。而且，需要掌握相对应等级的烹饪技能后方能进行制作食物。譬如说，一个30级的玩家可以学习120级的食谱，但是，只能制作30级及以下的食物。


满庭火翠


学习烹饪技能



烹饪技能精英认证


精英认证挑战成功


厨神任务

网　易

《天下贰》：用心设计，重新定义“副本”的概念



随着3D网游的越来越普及，“副本”这个概念也慢慢地被玩家们接受。提到副本，大家会想起什么关键词？也许第一个想到的应该是“Boss”，然后是“装备”“刷怪”，再然后是“组队”。

的确，副本成为越来越多3D游戏的基本配备，而副本的形式，却无外乎组队刷怪、打Boss、掉装备，以至于我们一时忘了，副本存在的意义究竟是为了刷经验升级。

然而，副本最初的目的，却是为了丰富玩家的玩法。网易首款自主研发的3D网游大作《天下贰》，回归到了副本设计的最初理念，推出多种丰富的副本形式，回归副本乐趣的同时，也在玩法越来越趋同的网游市场中，走出了自己的特色，重新定义了“副本”的概念。

用心设计的副本剧情

《天下贰》目前拥有34个副本，数量还在不断地增加。每个副本都讲述一段动人的故事。《天下贰》取材自上古神话《山海经》，讲述了枭雄玉玑子不满华夏王朝的陈旧腐朽，希望借助幽都妖魔的力量重整世界秩序的故事，而所有的副本，也都是在这个背景之下发生。

以59级副本“云麓仙境”为例。当年玉玑子打开太古铜门，妖魔入侵，首先洗劫的是八大门派的驻地。位于中原的云麓仙境惨遭洗劫，只剩下门派弟子的灵魂徘徊在这片沦陷之地。

进入副本后，玩家将在云麓弟子的冤魂带领之下，重温当日玉玑子攻入云麓仙境的情景。为了迅速夺取仙境，玉玑子定下计谋，他召唤邪影，幻化成云麓失踪掌门隐逸云潜入仙居内部，以三卷天书为名，祸乱云麓军心。



紧凑多样的表现形式

有了丰富的剧情，也需要丰富的表现形式，才能将副本刻画的淋漓尽致。《天下贰》一直研究不同的表现手法：云麓仙境副本是以电影式的镜头，重温玉玑子攻城的一幕，这是一种空间式的表现。而“幻龙诀”资料片推出的“枫林血”副本，则是一种时间式的表现。

宁静的枫林村中，年轻的蝶精姐妹薛菰和薛织姐妹向往人间平静的生活，悄悄化成人形生活在村子里，但薛菰身上的蚩尤符号，使她被村民视为妖女，即将以鼎镬之刑被牺牲献祭。

“枫林血”副本有三章：“炎之枫林”“祭之枫林”和“墟之枫林”。这三章处于同一个场景的不同时间，玩家会发现自己穿越于不同时间中。进入初章“炎之枫林”，你会看到蚩尤旧部亡灵正在大肆屠戮村民，在妖魔手中救出了村长，才得知这场屠杀的起因，正是蝶精的牺牲。

更紧密的团队配合

副本是《天下贰》的核心玩法之一，为了让玩家更好地体验到这个玩法，避免副本成为挂机刷经验、机械地推Boss拿装备的“刷子”，《天下贰》副本Boss的AI和技能都十分多样，需要不同门派的紧密配合才能完成。

战牧法一直是很多3D网游基本的职业构成。但在《天下贰》中，只有这三个门派，很多副本是不可能轻松过关的。《天下贰》八大门派各有不同的特点，怎么样利用各个门派的技能特点最快地击杀Boss，也成为《天下贰》玩家副本探索的一大乐趣。

了解《天下贰》酷玩急急令：http://tx2.163.com/fab

免费领取《天下贰》珍藏光盘，无需下载更轻松：http://tx2.163.com/dvd



云麓仙境场景图



组队激战Boss



枫林血副本



八大门派

腾讯游戏

2010腾讯游戏嘉年华，是腾讯游戏在这个冬天呈献给全国亿万玩家的一场豪华游戏盛筵。包括腾讯游戏全新品牌、腾讯游戏竞技平台、《斗战神》《第九大陆》《生化战场》《九界》和三款全新WebGame《超级明星》《魔幻大陆》《星魂传说》，均在2010年的腾讯游戏嘉年华上首次正式亮相。



腾讯游戏全新品牌形象

2010年12月4日，腾讯游戏于2010腾讯游戏嘉年华上正式发布了全新品牌形象。随着腾讯游戏总裁任宇昕先生按下主舞台上的三角形启动装置，本届嘉年华的机器人形象胸前缓缓亮起了腾讯游戏的全新Logo，在此前长达三个月的嘉年华宣传期中一直秘而不宣的最重量级的“神秘新品”由此终于揭晓。

现场一万多名玩家、超过50家媒体的记者和腾讯游戏合作伙伴的高级代表，一起见证了这一历史性时刻。全新Logo以腾讯公司英文首字母“T”和游戏英文首字母“G”的结合为基础，形成一个由4个游戏中常用到的方向键拼合而成的娱乐主题元素，遵循色相过渡的糖果配色和精致的琉璃质感，使得整个Logo更加彰显十足的活力。

秉承“用心创造快乐”的品牌理念和真诚的态度，腾讯游戏通过在多个细分领域的优秀产品以及围绕产品提供的各种服务，致力于打造“值得信赖的”“快乐的”和“专业的”三大品牌个性。



腾讯游戏总裁任宇昕发布腾讯游戏新品牌形象

腾讯游戏全新四大平台

伴随着全新品牌形象的正式发布，腾讯游戏还同步公布了旗下“腾讯游戏嘉年华”“腾讯游戏竞技平台”“腾讯游戏公会”“腾讯游戏爱心联盟”四大平台，在不断推出优秀游戏产品的同时，致力于为中国网络游戏玩家提供完整的快乐解决方案。

腾讯游戏嘉年华（Tencent Games Carnival，简称TGC）——国内唯一由单一游戏厂商举办的超大型玩家互动展会活动。现场内容包括最新游戏试玩，顶级电子竞技赛事，精彩多元的现场表演，丰富的周边礼品回馈活动，是属于亿万玩家的狂欢节。

腾讯游戏竞技平台（Tencent Games Arena，简称TGA）——新一代全民竞技平台。它以腾讯游戏旗下各款竞技性游戏为基础，涵盖了包括重竞技、轻竞技、休闲竞技等国内最丰富的竞技游戏产品线，以细分化的市场角度构建专业性的赛场氛围。专业的电竞赛事，快捷的直播频道，方便的网站平台，汇集了来自全国不同城市，精通不同领域的电竞高手们，让精彩对决永不落幕。

腾讯游戏公会（Tencent Games Guild，简称TGG）——目前独一无二的公会发展平台，拥有专业、公平、公正的实力评价体系，提供各项专门面向公会的游戏福利和权威的实力认证；海量用户资源及流量，全面辅助公会以高速高质发展；简单易用的管理工具，让新手也能带出专业的公会。

腾讯游戏爱心联盟（Tencent Games Social Responsibility，简称TGSR）——聚集腾讯游戏旗下所有玩家的爱心公益组织，2009年至今已组织开

展了30余次爱心公益活动，遍及全国20余省市，每一处都得到了玩家的热情响应和支持。腾讯游戏，相伴有爱！让我们坚持健康快乐的游戏态度，用爱心创造更多的快乐。

全新品牌形象的发布，标志着腾讯游戏自2003年涉足网络游戏行业以来又一次的全新起点。2010年是中国网络游戏行业发展的第十个年头，作为全国领先的网络游戏研发运营综合服务提供商，腾讯游戏寄望以充满活力的全新形象和体系，在未来的新十年为全国亿万游戏玩家提供更加精彩的游戏体验和快乐。

腾讯游戏全新网游大作

《斗战神》

《斗战神》是由腾讯游戏历时2年时间自主研发的一款以泛东方神话为题材的战斗类MMORPG。游戏预告站以“你玩过游戏，却从未幸福过”的系列图片，引起了用户群和业界同行极大轰动。《斗战神》以向往自由的精神为主题，从而架构出了全新的东方泛神话体系和世界观。



《第九大陆》

《第九大陆》是由韩国NHN Games（现WEBZEN公司）历时3年潜心研发的3D动作类MORPG。游戏拥有强烈的写实风格、逼真的游戏体验、极富技巧的战斗操作。《第九大陆》在强调打击感及操作的同时，新颖的PVE副本玩法及PVP对抗模式的结合也是非常独特的游戏内容。



《九界》

《九界》是网域自2006年起开始倾力打造的3D MMORPG，是目前玩家最为期待的3D网游之一。玩家在《九界》游戏可体验到六种职业，每个职业分为两个分支，一共12种完全不同的战斗方式。职业技能全自由搭配组合的设定，可以让玩家们更好地适应各种战斗。



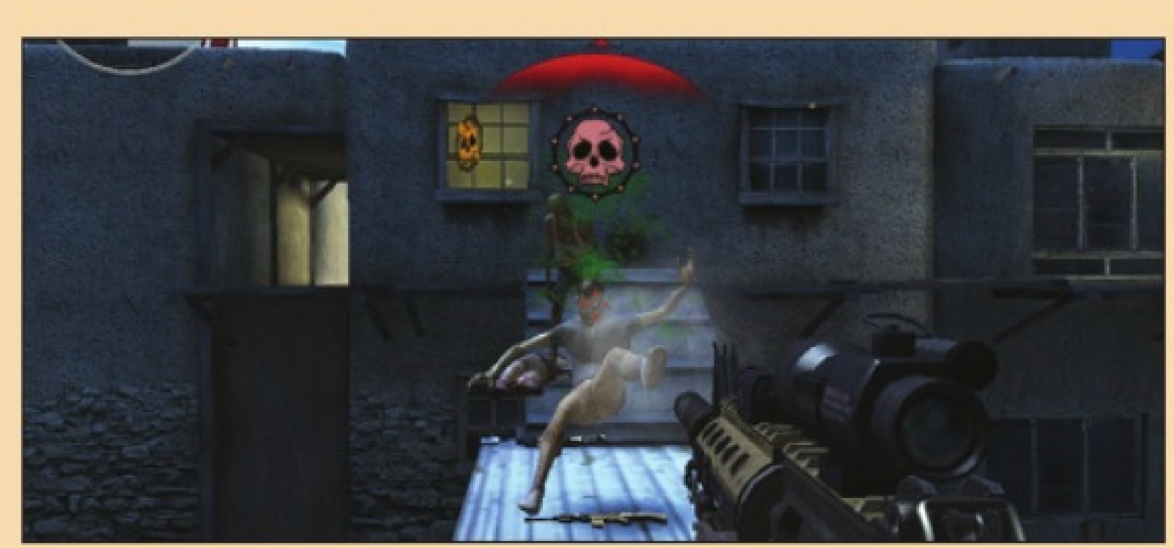
《NBA 2K Online》

《NBA 2K Online》是由腾讯游戏与美国Take-Two公司合作，以Take-Two旗下知名品牌《NBA 2K》系列篮球游戏为产品原型，基于互联网环境共同打造的一款全新体育类网络游戏。游戏拥有高度拟真的临场比赛气氛和完美的操作手感，基于真实NBA比赛数据所推演出来的球员行为倾向，使他们在比赛里的一举一动完全贴近真实。



《生化战场》

《生化战场》是一款以生化题材为背景的FPS网游，由韩国知名游戏开发公司Vertigo Games耗时5年潜心打造。玩家将以爽快刺激的操作和生化僵尸进行对抗，震撼的武器装备，真实的物理特效和卓越的射击感，带来强烈的感官冲击。游戏地图的平衡和战场局部设计独具匠心，犹如战场博弈，将顶级的游戏体验发挥得淋漓尽致。



《超级明星》《魔幻大陆》《星魂传说》3款WebGame新品联发

腾讯游戏在嘉年华上公布了《超级明星》《魔幻大陆》《星魂传说》3款网页游戏新品。

《超级明星》是一款全新操作模式的明星养成和模拟经营类网页游戏。玩家将可以变身明星经纪人，白手起家建立庞大娱乐王国。

《魔幻大陆》是一款以西方魔幻神话为主题的2D回合制角色扮演类网页游戏。泰坦、人类、精灵、人鱼、矮人，五大种族传奇历险捍卫正义，结合场面恢弘的城战，构造出庞大精密的神话世界。

《星魂传说》是腾讯游戏首款战棋类RPG网页游戏。游戏拥有多达29种风格迥异的职业，英雄棋子系统，强大Boss守护地下城副本和完备的PVP系统。每一场战斗都能够充分发挥玩家的战棋天赋，对弈人生，决战沙场。



搜狐畅游

坐时光机器回到过去

《古域》时空副本之童年保卫战



四周依旧是一片压抑的黑暗，我们穿梭于混沌的时光隧道中，已经是第3天了。

大魔头巫咸用自身魔力将时空屏障划出一条裂缝，以死神之镰为首的魔鬼们钻进裂缝，进入我们童年时代的城市，大开杀戒。杀死童年的时人们，让古域大陆上的时人全部消失，从而为自己的霸业扫除障碍，这是巫咸的如意算盘。

获悉这个可怕的消息后，我邀约了4位伙伴，在百工天都找到负责时空传送的紫叶妹子，在她的帮助下进入时空隧道，赶往儿时的城市。决不能让巫咸得逞，那里不仅有童年的我，还有熟悉的亲人、朋友。

儿时的我

隧道远方出现了一丝光线，距离越来越近，光线变成了光圈。“裂缝就在这里！”我大喊一声，率先跃入了裂缝内。荒凉！这是城市给我的第一印象，也是最为深刻的印象。偌大一个中心公园，竟然只有我们几人，死一般的寂静。突然，一阵清脆的儿歌传来：“两只老虎，两只老虎，跑得快，跑得快……”不知什么时候，童年时的我唱着歌儿，蹦蹦跳跳地与我擦肩而过。

“哈哈！想不到队长童年时这么萌。”队友们嬉笑道。“呃……小妹妹！”我迟疑了下，别扭地喊着童年的我，“前面很危险，你和我们一起走吧！”


小时候的我

安抚市民，排除地雷

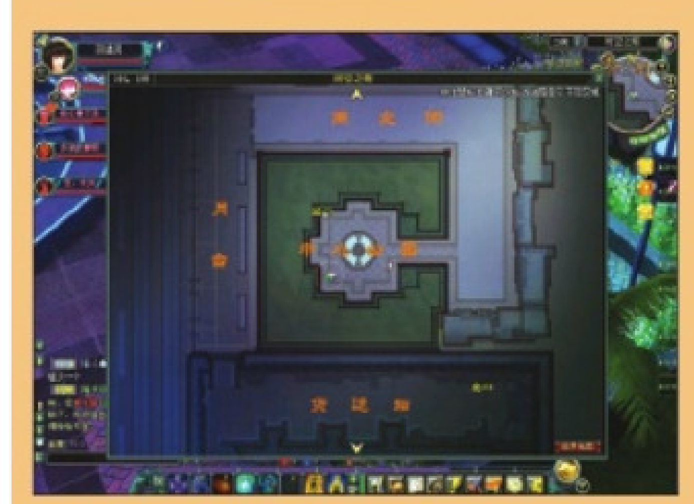
与寂静的中心公园相比，商业街上倒是有几分“人气”——被毒气侵害的人们疯疯癫癫的跑来跑去，抓扯着自己的衣服与皮肤，他们随时都可能死亡。

“可恶的巫咸，竟然让手下使用了毒气，他想毁灭这个城市！”一旁的武者气愤之极。“我们快救救他们吧！”法师MM很心疼。

我们一边前行，一边救助并安抚着癫狂的路人。刺客还顺便在街上的自动售货机那里买了5罐可乐。“来，大家来喝，补充下体力。自从穿越到古域后，已经好久没碰过这玩意儿了。”

刺客正说着，突然脚下一绊，“轰”的一声，他被震动了好几步，手中的可乐早被炸飞了。“这是怎么回事？”刺客纠结地问道。“是地雷，入侵者在这个城市安装了地雷，他们要赶尽杀绝。畜生！”一直未说话的游侠不淡定了。

“还好，我们穿着来自百工天都的先进装备，还受到了女娲的祝福，地雷只能给我们一点皮肉伤。不过，童年时的我就很危险了，她如果踩到了地雷，必死无疑，我们任务也就失败了。”我颇为担忧。


副本地形图


排雷中

击杀死神之镰

武者的方法果然很好用，沿途的地雷都被我们排除了。在商业街的尽头，我们遇上了私掠者士兵。这些入侵者在平民面前耀武扬威，一见到我们就溃不成军了。武者一马当先，刺客、游侠、法师各显神通，我则作为后勤给大伙儿补血。

我们一边排雷，一边杀敌，顺带搞定了人类的叛徒——人造人科林，很快便杀到了入侵者首领死神之镰身边。

浑身铠甲的机器人死神之镰挥舞着巨镰冲向我们。他向来把人类视为蝼蚁，以为我们也不过如此。可是他错了，尽管他具备不俗的攻击力，拥有群攻绝技，但在我们的通力配合下，他也只能成为一只困兽，在绝望中死亡。极品蓝装、打孔器、锻造材料等宝物落入了我们的行囊中。危险解除了，我们耐心地看着童年时代的我无忧无虑地走出货运站，心中的重担终于放下。P


欺负死神之镰

完美时空

《降龙之剑》装备强化六大奇招



装备，是《降龙之剑》玩家们在游戏里出人头地杀戮戎马的重要资本，一个玩家在游戏中心法只能代表知识的广袤，却无法让一个人成为真正的高手。所谓武功再高，也怕菜刀，这点在《降龙之剑》中尤为明显。而且你的装备在游戏中可不止是一件装备那么简单。在次世代2D热血PK网游《降龙之剑》中，游戏为玩家提供了六种强化方式，只有通过这些步骤，玩家的装备武器才能显现出真正的威力。现在，就让我来为大家一一介绍。

强化一：属性相合

装备契合，这就是《降龙之剑》人物五行属性除了抗性之外的另一个用处。《降龙之剑》中的装备会有三个属性契合点，分别为自身属性、玩家属性和其他装备属性。属性都有金木水火土分别，装备都会有自己的五行属性，而这些五行又都能相互激发装备的隐藏属性，必比如说，一双鞋子，他就需要角色、武器、和法宝三处属性与它本身的设定相吻合，才能激发自己的隐藏属性，只有隐藏属性被完全激发，这件装备的性能才算齐全。

强化二：灵符附魔

在《降龙之剑》中玩家可以通过炼金技能制造可以强化武器装备的灵符，使用灵符就能给自己的装备增加一层永不消失的附魔。这些附魔通常威力强大，动辄数千的血量、几百的伤害以及好几成的暴击几率将使玩家的装备突然摇身一变成为逆天神器，所以这年头，不给自己的武器上几道符，还真不敢提着出门。

强化三：星石冲星

玩家的武器其实并不是一开始就已经成为最强的状态，它们上面都会有星型的凹槽来显示它们尚不完整。这时候就需要玩家收集名为“星石”的神器道具，来还以道具的最强姿态。道具之间可以承载的星星数量各不相同，一般都以4为倍数，而且越往上冲星就越难成功，但是当玩家将武器的星数冲至爆满时，武器将会脱胎换骨一下发出冲天光芒，这对于任何人来说，都将是一个无法忘怀的震撼。

强化四：矿砂精炼

精炼砂是玩家到50级才能学习制作的高级工艺制品，精炼砂有点类似于星石，也能大大增加玩家装备的属性，但是不同于星石的是，每一件装备都能将其精炼到16层的程度，而不像星石，有等级之分。但是说起来容易做起来难，矿砂精炼无法通过幸运星来提升成功率，所以说，只要有足够的幸运道具，一件装备想冲上16乃至20星都不会太难，但是要是想将精炼提升至10以上，则是难如登天。

强化五：套装加成

套装是《降龙之剑》中的一种独特装备，套装通常都拥有优于其他装备数倍的属性，但是却不能被星石及精炼砂所强化，但是却有更简单地强化方法：套装加成。同样套装的几件物品一起装备在一个玩家的身上时，强大的套装属性就会出现，让拥有收集兴趣的玩家更有成就感。

强化六：隐藏技能

以上五种都是能够很明显地让玩家体验得到的道具强化方式，但是《降龙之剑》中还有一种许多人甚至都不知道的道具强化方法，那就是隐藏技能。《降龙之剑》的道具隐藏技能获取方式目前已知的只有将星数冲满才有可能触发，但是日后将有可能在野外也能打到为武器增加隐藏技能的道具，这些技能将可以使玩家的攻击手段更加多样化，并且成为更接近最强顶峰的人。



一张灵符2400的血，太刺激了



冲星一定要准备幸运道具，不然就浪费了



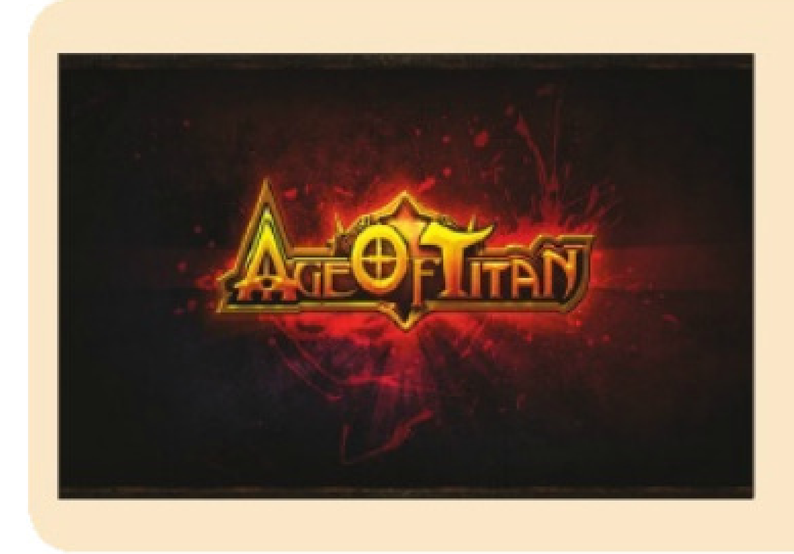
皇城的慕容子楚那边可以进行各种操作



套装之间有叠加特效

天盟数码

IGG公布“暴力美学”网游《Age of Titan》



2010年12月6日，欧美网游市场最大游戏运营商IGG公司，正式对外公布了旗下首款“暴力美学(Violence aesthetics)”3D奇幻MMORPG网游《Age of Titan》。

游戏暴力美学，最大的特点，就是运用游戏人物本身优美的身体动作，进行残酷的杀戮，将这种残酷的美表现得淋漓尽致。游戏中游戏人物火爆的刺杀动作，展现得优雅而美丽，时而舒展，时而急促，犹如一段优美的舞蹈，简直是顶级的感官享受。尤其是在游戏中快慢变化，更是把这场杀戮的舞蹈表现得淋漓尽致，还有比这个更美的厮杀吗？

《Age of Titan》是由IGG公司旗下全球三大研发团队共同研发。游戏采用了IGG全新自主研发的引擎，该引擎创新的3D技术实现了先进独特的渲染特效。《Age of Titan》作为面向全球玩家研发的3D网游，融合全球各大古文明神话，将在全球不同国家和地区运营，以满足不同国家玩家的需求。

游戏架构了一个融合了希腊、北欧、玛雅、埃及、中国等众多文明的奇幻世界，并拥有三维空间法则、神器淬火系统、PK瞬步格挡法则等众多精彩内容。在庞大世界架构下，《Age of Titan》提出全球首款“暴力美学”3D网游的核心玩法，将为玩家提供纯粹的强PK交互体验。

十六大种族职业，共赴诛神之战

《Age of Titan》中，职业共计16种之多，四大种族四大职业设定。每种职业都有完全不同的技能表现，攻击输出、物理防御、魔法防御等内容。超凡的力量、精湛的远程攻击、强大的爆发力、神奇的治愈系、强大的异能……任何一种职业都不可能拥有全部的能力，但是只要精通一种或几种，便足以杀赴诛神战场。

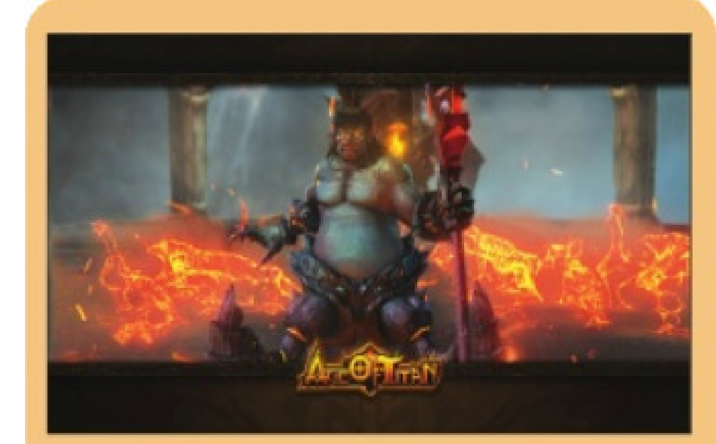
神器淬火系统，杀戮精英成长随心所欲

除了传统的技能系统外，《Age of Titan》还拥有你闻所未闻的神器系统。神器，传说中的神兵利器皆具有“灵气”，即神器拥有独立其主人的意识。在《Age of Titan》中神器系统得到淋漓体现。在获取神器后，仅仅只是意味着获取了另外一种形式的武器，真正需要完全的发挥神器的作用，则需要下一番功夫。神器自身不仅带有超绚的技能，而且技能威力无比，玩家需要通过各种办法提升神器的属性，以达到最极致的效果。更妙的是，不同属性、不同种族的神器以及不同的提升路径在不同的职业身上将发挥出完全不同的效果，让你的杀戮精英成长之路随心所欲。

三维空间法则，3D纯真写实画面

在《Age of Titan》中，无论是朝明夜暗的时间感，还是风雨雷电的天气设定都以最贴近真实世界的形式在游戏中表现出来。游戏依靠强力的引擎、光影、动态、蒙皮、映射和自然表象这高端游戏画面的五大代表元素，让玩家有着身临其境真实场景的感受。同时，在《Age of Titan》采用高端的环绕式3D音效技术，能让距离、方位、乃至身边的气流都得到真实的体现，火焰、流水、风雪、地震等等音效，让人一听便知道遭遇何物。《Age of Titan》本身构造采用先进的全息三维立体构图技术，将力求为玩家呈现3D纯真写实画面。

12月10日，正式发行了《Age of Titan》电影级CG，该网游完整CG作品由IGG全程监制，开篇情节将玩家一步步由波澜壮阔的奥林巴斯圣山顶带到激战惨烈的奥林巴斯山底下，游戏画面细腻而不失大气、并有着美轮美奂的场景设定和炫丽多彩的美术特效，将游戏的“暴力美学”发挥的淋漓尽致。P



地狱吞噬者



战士神秘变身



泰坦巨人模糊



天空之城



泰坦巨人

侠客行

52个月的大杀器，传奇般的DotA网游《Avalon》



由国际网游开发商Wemade历时52个月，邀请全球30名职业电竞选手协助研发的《Avalon》近期将要在国内进行大规模测试——传闻为了该游戏，Wemade特地在韩国成立了一支电竞战队，并且招纳了月神Moon（韩国）、人皇Sky（中国）、兽王Grubby（荷兰）三大天王级电竞选手为其摇旗呐喊，由此可见，对于Wemade来说，《Avalon》无异于一个冲击休闲竞技市场的“大杀器”。

开放性的英雄系统

DotA类休闲对抗游戏的主要看点在于英雄设计以及角色平衡性上，作为Wemade遍邀全球电竞明星协助开发的“大杀器”，《Avalon》不仅囊括了传统DotA类游戏中所有的英雄设定类型，而且还开创了更为开放的英雄系统——玩家可以通过剧情任务、推倒Boss、挑战竞技场、广场交易等多种途径获取新的英雄，更重要的是每一个英雄都不再是固定的技能设定，玩家可以在游戏对战中从6种技能中选出4种技能来组合应用——这就让玩家未来的对战过程中充满了更多的变数和乐趣。

更完整的世界设定

与传统DotA类网游不同，《Avalon》的世界设定相当的完整，两大阵营各自都有相应的剧情主线，玩家可以从各自的剧情任务中了解到各个英雄的出处和能力，一些隐藏的英雄也将隐身在某个剧情章节中等待玩家发现——这也是《Avalon》的一大独特设定。同时对于那些钟爱某一特定的英雄角色的玩家，游戏还允许他们为自己的英雄换装，试想一下游戏中著名的男人杀手九尾妖狐娜查莎如果换上一身女仆装，那将让多少电脑前的宅男喷血而忘。

让新手开始逆天

传统的DotA类游戏上手都存在一定的难度，对于新手玩家来说，不了解英雄，不了解英雄需要什么装备，不了解装备如何合成是他们初期上手最为关注的几个问题。《Avalon》不仅为新手玩家特别开设了教程模式，而且还在操作和设定上进一步简化。游戏中装备购买合成都可以通过快捷键来实现，即使在战斗中玩家都可以呼出商店界面来购买装备。而且游戏在开始之前可以为新手玩家提供装备选择和合成提示——玩家只需要按照提示购买和合成就可以放心在前线厮杀——除此之外，游戏还有一个独特的设定是目前DotA类网游并未考虑到的，玩家在死亡一次之后会有小概率获取逆天级别的神器来扳回劣势。

让高玩不再孤独求败

对于N多DotA类游戏高端玩家来说，最痛苦的事莫过于找一个旗鼓相当的对手寻求一败——在《Avalon》游戏中，玩家初始竞技分数为1500，随着玩家对战的增多，这个数值会通过计算上升或者下降，游戏配队系统还可以为玩家匹配实力相当的对手。此外，游戏对于那些独孤求败的玩家还开设了独特的竞技场，竞技场共有49间密室，包括1间广场、44间挑战室、4间财宝室。每一间挑战室的挑战都很刺激和紧张，并能获得意外的宝物，而且随着挑战的递增，玩家的收益也会快速的增长，但是在任何一间挑战室都有几率遇见传说中的超级怪物，无数英雄死于它手，所以，对于高玩来说，你将不再寂寞不败。



封测开放了54个普通英雄和6个隐藏英雄



随身商店让你一键购买合成



低配也能玩10人群P乱战



装备提示可以让你轻松配装



男人杀手九尾妖狐

第九城市

图说《神仙传》，真实比例萌神话



从Chinajoy宣传作势到一测结束，九城的这款游戏一直保持着一股神秘色彩，虽然放出过不少精美的原画，却很少对实际游戏画面大作宣传，事实上《神仙传》并没有差到哪里，甚至堪称精美，只是九城因为漫长的测试流程而刻意低调处理了游戏内容的宣传。



这是一张反映建筑布局和人设的截图，采用了写实的风格，不过在人物刻画方面更贴近ACG爱好者的审美观念，装备设计有很多中国元素但也融入了现代风格。

和大多数游戏一样，武器有强化后发光的设置，服装方面则更为朴实。

建筑建模精度很高，场景参考了不少古迹，典型的中国风。



很多MM都喜欢过一过宠物之瘾，这是原画和实际模型的对比，还原得很到位，即便是细节方面也相当精致，3D版的蘑菇不管动作还是表情都非常的憨态可掬。

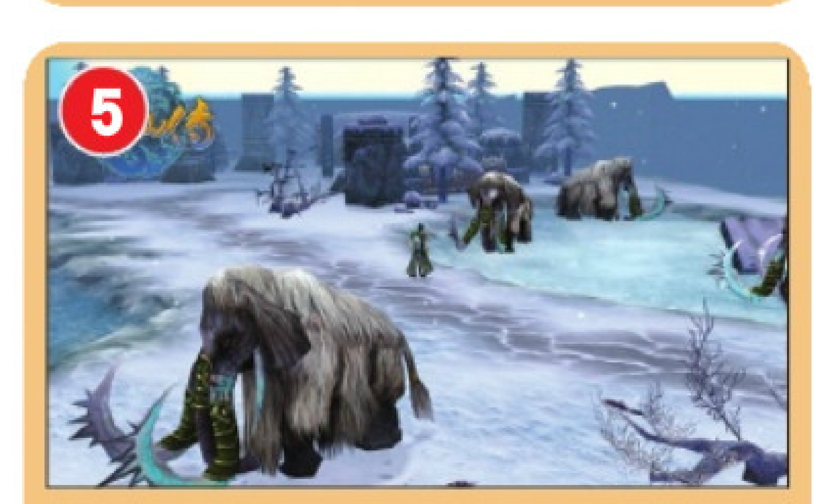


第二主城“月幽境”的光影和粒子效果。

颜色鲜艳，近景和远景过度自然，有种童话仙境的感觉。



野外地图的场景布局，房屋的门窗和树木枝叶的把握和层次感处理。



雪地场景，飘雪效果以及动植物怪物的分布尽可能的拟真——当然这样容易出现的情况就是人多怪少，不过《神仙传》是一款以任务升级为主的网游，对于杀怪的要求相对较低。



草籽和松果——这些小物件本可以不做的，依然是为了拟真一个完整的自然生态，美工付出了很大的心血。



死亡后出现的黄泉道，随风飘过的枫叶在静态的截图上也表现得很动感，水体处理和倒影在这里表现得非常明显，当然角落的骷髅头有点不和谐……



最后上一张带UI的战斗截图，技能特效还是比较华丽的。

总体来说《神仙传》的画风有别于同类游戏的阴暗，采用了明亮鲜艳的风格，以一个真实的世界为基础再添加了传统的仙佛神话，整体感觉不会虚无缥缈，倒有点封神榜的味道。

正如前文所述怪物和角色的建模很养眼，稍稍带了些动画的影子，即便不是Q版也相当讨人喜欢，《神仙传》将要进入第二次封测的阶段，喜欢的玩家可以关注下，这个没有打着次世代的牌子大肆宣传的网游仅仅是视角效果就足够让人满意了。P

空中网

《功夫英雄》：足以令人震惊的网游



《功夫英雄》，乍看这款新游的名字，很容易让人误解又是一款武侠类民族英雄题材的游戏，但是当一张NPC原画的宣传海报曝光之后，即使是小编也为此而震惊。除了中国赫赫有名的叶问、陈真之外，戈登、维多利亚女王等那个时代的正邪主角纷纷上演，好奇之心由此而来：这是一款怎样的游戏？

背景：一个英雄辈出的年代

乍看之下，《功夫英雄》的年代取自于清末时期，从游戏中的两位主要人物陈真与叶问就能看到时代特征。大多数中国人，对这个背景并不是特别喜爱，毕竟那个年代是中国最落后无奈的时候，但是那个年代的历史，又是中国五千年来最精彩的一段。《功夫英雄》从背景故事，就已经走出了传统的武侠思路。游戏地图上也充分体现出它有很强的国际理念。佛山、北平、上海三个地方代表的是三种文化与功夫演变，而之后的京都、旧金山更是将一款中国网游推向了世界。

画面：写真的唯美主义

从《龙》到《圣魔之血》，空中网的游戏最拿得出手的就是画面。《功夫英雄》的画面自然不会逊色于这两款，与之不同的是，《功夫英雄》的画面更具有真实感，小编当初看了几张游戏中的截图，几乎媲美现实场景，更重要的是，不仅仅是中国的古色古香，京都樱花温泉，旧金山的金门大桥这些都会在游戏里出现，这点估计能吸引到许多驴友们：环游世界不用签证，直接玩《功夫英雄》即可。

《功夫英雄》在装备上，则是偏向暗黑系，装备制作的相当精致而霸道，非常受男性玩家喜欢。各国各民族时装应有尽有，由于《功夫英雄》的背景决定，因此即使是穿着MM们最喜欢的小洋装，也不会在游戏里感觉突兀。

游戏性：REAL 3D概念风

拥有一个英雄辈出的时代，以及逼真华丽的游戏画面，紧接着就是玩家们最关注的游戏性问题。目前的网游，同质化现象严重，往往你玩10个游戏，8个玩法角色职业都是一模一样，因此突破同质才是网游的根本。《功夫英雄》在游戏性上，打出了REAL 3D的概念，小编感觉，主要表现在以下几个方面：

电影场景重现：《功夫英雄》并不是第一款打出电影场景的网游，但是打出后，却真的拿出许多电影片段可供参考，比如那张各方名流的合影，几乎都是电影中耳熟能详的角色。

QTE的植入：QTE（快速反应按键）是单机动作游戏中的主流玩法，但是移植到网游中并不多见，至于《功夫英雄》是否能够达到单击动作游戏的那种效果，则要进入游戏体验一番才能下结论。

热血Boss战：主要是体现在Boss的AI，Boss的变身，以及击杀Boss出现的QTE与完成Boss战后的最后效果，让人体会到一种不一样的Boss激战。

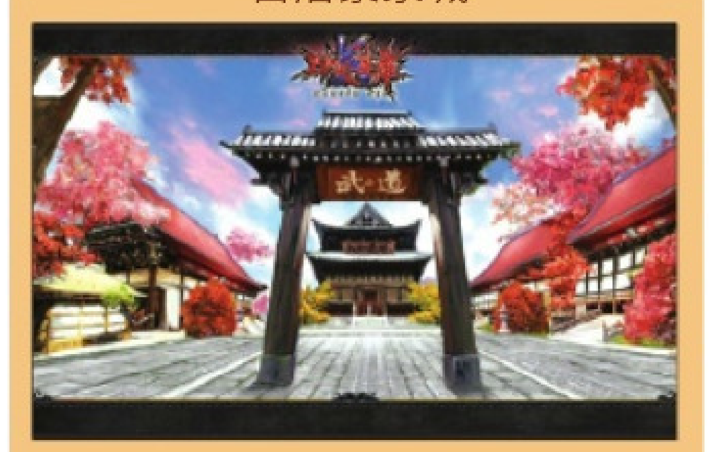
游戏内涵：家仇国恨，功夫之旅

《功夫英雄》的时代既然放在了清末，那自然少不了一种国恨之情。在游戏的背景故事中，它将国家之恨，对武术的追求以及对和平的向往三者融为一体，在游戏中的玩家，以及NPC，都会处在个人利益、国家利益、社会利益之中。功夫梦，英雄情，在这款网游中，无论你是怀着救国之情，还是追求武学的至高峰，抑或怀着兼济天下的无私情怀，都能成为这款游戏的英雄人物。

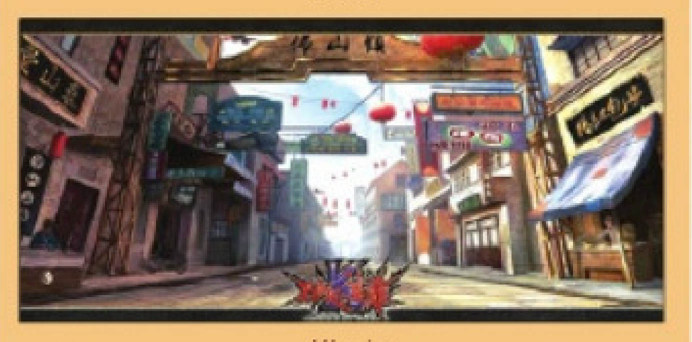
《功夫英雄》是空中网2011年的主打游戏，从首发到首测来看，空中网也对这款游戏抱以很大的期望，各位游戏迷们在2011年可以体验一番这款很奇特的网游。



日落紫禁城



京都



佛山



北平



旧金山



游戏真实截图

漫步者

M20音箱等你来拿！“寻找身边的漫步者”活动火热进行中

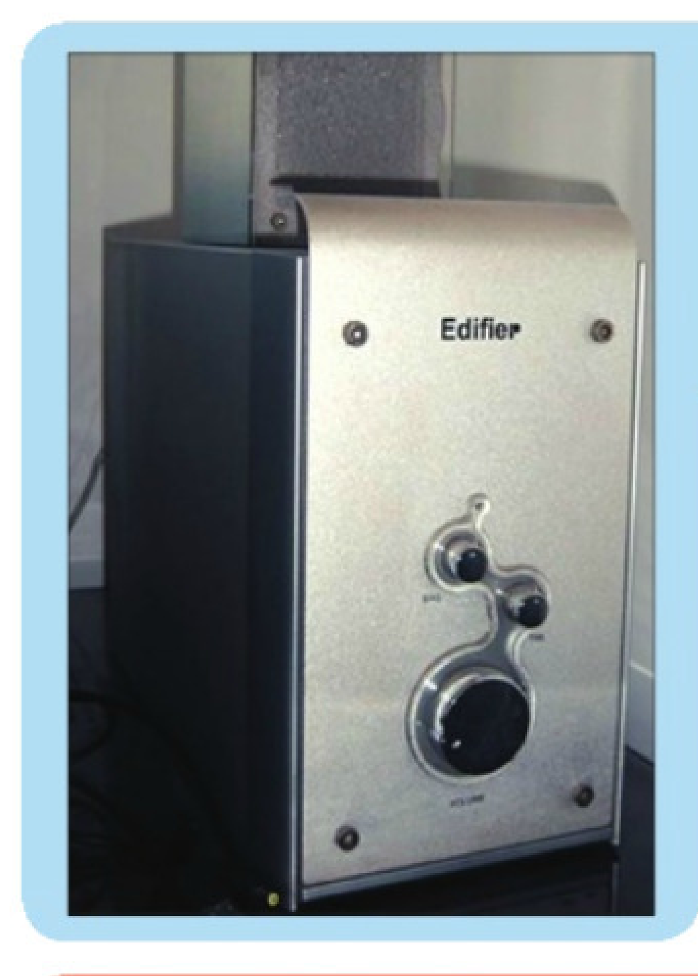
EDIFIER漫步者

为感谢新老用户对漫步者的关注与支持，从2010年11月25日起，漫步者在官方微博http://t.sina.com.cn/edifier正式启动“寻找身边的漫步者”活动，只要你身边有漫步者产品出没，拍下来，上传到自己的微博，就有机会获得漫步者M20音箱。

在过去的一周里，漫步者微博粉丝们积极参与活动，大家用相机、手机等记录与漫步者共同经历的故事，其中有购买逾10年的老用户，也有刚刚参与活动获得漫步者奖品的网友，有的朋友甚至拥有多款漫步者产品，组成“漫步者方阵”进行检阅。有音乐就有漫步者，漫步者让您的生活充满音乐的味道。以下我们就走进微博，来看看网友们分享的故事。

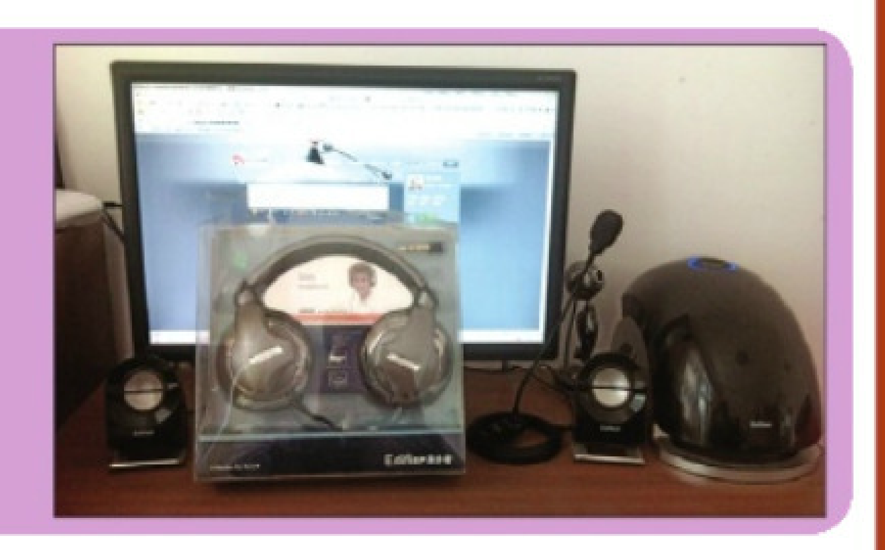
网友@大猪峰：“寻找身边的漫步者”朋友家的漫步者，她很喜欢看电影，用电脑的听着效果不好，就买了这个随身携带的小音箱，别看它小，但是音效很棒！外表也很美丽！简直是人见人爱！而且体积也小不占地方，简直是居家必备的良品！有了它，生活更美好！





网友@刘X涵：“寻找身边的漫步者” 我的第一台电脑配的就是漫步者的音箱，已经6年了，它外表虽然有点旧了，可是每每还能听到优质的声音从它身体里发出来，同时也很怀念那段时光，不知道陪我走过了多少个彷徨的夜晚，今天是感恩节，除了感谢爸爸妈妈兄弟朋友外，还要感谢它的不离不弃。

网友@周六更新：“寻找身边的漫步者” 俺家的漫步者，音箱和自己用的耳机，喜欢E1100的外形，就是擦起来太麻烦，H502耳机是朋友送的，也很喜欢。顶漫步者，等家里有大房子一定换一个5.1的。





网友@老杨北京：“寻找身边的漫步者” 漫步者Edifier R1200T 2.0音箱。特意挑选的颜色，跟我的桌子很搭配，音质很好，玩玩游戏听听歌，已经很不错咯！

“寻找身边的漫步者”仍将继续进行，参与规则如下：成为漫步者官方微博粉丝：http://t.sina.com.cn/edifier，不论你是漫步者用户还是路人甲乙丙丁，不论是十年前的产品还是最新款的音箱耳机，或者只是在某个街角偶遇漫步者，都可以用DC或者手机拍下来，然后将图片上传至自己的微博，说明你在哪里邂逅漫步者，当然，还可以讲述你与漫步者不得不说的故事。然后加上前缀“寻找身边的漫步者” ，并@漫步者参与活动，每周，我们将会评选一位幸运网友送出M20音箱。

参与“寻找身边的漫步者”活动，分享你与漫步者的精彩瞬间与感人故事，见证漫步者的成长，同时还有机会赢取漫步者为你奉上的感恩大礼！还等什么呢？赶紧来参与吧。

金士顿

超薄本本也高速——巧用1.8寸固态硬盘加速迷你笔记本



作为电脑，谁都希望笔记本也能像台式机一样运转如飞，然而作为需要经常随身携带的数码设备，用户们同样希望产品能越轻薄越好。例如SONY的P系列和X系列、ThinkPad 410s、早先DELL的Latitude D420等等。然而鱼和熊掌不能得兼，通常超便携的迷你笔记本在性能上都不尽人意，令一部分用户不得不忍痛割爱。有没办法通过升级让迷你本本同样高速运行呢？1.8英寸的固态硬盘就能做到。

迷你本升级，硬盘是关键

轻薄本本之所以运行缓慢，问题不在CPU，主要还是因为低速硬盘拖慢了整机的速度。有经验的用户一般都有感觉，在相同配置的条件下，轻薄本速度都明显慢过标准尺寸的产品。按说在CPU频率相当、内存容量相同的情况下，本不应该产生如此明显的性能差异，正是轻薄本使用的1.8英寸硬盘使其落败于使用2.5英寸硬盘的普通本。

由于空间和电力的限制，使得1.8英寸硬盘的最高转速只有4200转，而且市场上还有若干3600转的产品，而普通2.5英寸笔记本硬盘基本都是5400转的产品，这使得1.8英寸硬盘的各项指标都明显落后于2.5英寸产品。由于转速更慢、盘片直径更小，1.8英寸硬盘在数据传输率方面数据非常难看。

或许一些刨根问底的用户会质疑：硬盘速度对于整机速度真有如此大的影响吗？答案是肯定的。在Windows系统启动或者应用程序启动的过程中，我们会看到硬盘指示灯连续闪烁，这代表系统在持续不断的操作硬盘数据，因此硬盘的速度快慢直接影响了系统或程序的启动速度。另一方面，Windows都会使用一部分硬盘作为“虚拟内存”，如果我们的硬盘数据传输速度过慢，肯定会产生硬盘指示灯狂闪、系统响应缓慢的情况——相信这样的状况每一个轻薄本用户都曾碰到过。

打破性能瓶颈 V+ 180引领本本大提速

从上面的分析我们不难看出，轻薄本的最大性能瓶颈就在于只拥有30MB/秒存取速度的1.8英寸硬盘。普通笔记本可以通过更换2.5英寸固态硬盘来提速，轻薄本有没有1.8英寸的固态硬盘可以替换呢？答案是肯定的，金士顿新推出的1.8英寸固态硬盘V+ 180系列就能帮助轻薄本本们立刻“脱胎换骨”。

虽然固态硬盘已成潮流，但市场上多为2.5英寸的产品，1.8英寸产品还少之又少。金士顿V+ 180的推出直接满足了轻薄本本迷们的需要，便携和高速终于不再是永不相交的平行线了。更令人兴奋的是，虽然尺寸变小，金士顿V+ 180的性能却没有缩水一丝一毫，230MB/秒读取和180MB/秒写入的超高速度不仅达到同尺寸普通硬盘的6倍以上，甚至超过了一些2.5英寸的高性能固态硬盘产品，超薄本本获益的程度简直可想而知。事实也正是如此，当换用金士顿的V+ 180固态硬盘之后，普通轻薄本本的开机速度可以减少一半以上，程序运行速度也明显加快，不要说普通全尺寸笔记本，甚至一些台式机的系统启动速度也无法望其项背。

除了整机的速度提高，更换固态硬盘之后本本还能有另外两样收获，那就是安全和安静。由于取消了机械部件，固态硬盘完全不必担心移动使用过程中震动和碰撞造成数据丢失的情况，同时由于全部是电子存取，固态硬盘运行时是真正的零噪声。正因如此，强烈建议轻薄本本的用户都去更换一块1.8英寸的固态硬盘。金士顿SSDNow V+ 180系列共有64GB、128GB以及256GB三个规格，且提供3年固保服务。如果想让你的笔记本拥有飞快的速度，除了升级CPU、显卡或者内存之外，一定要考虑一下金士顿1.8英寸的SSD硬盘哦！你一定能体验另一种无法形容的极速感觉。



电机转速受限，1.8英寸硬盘速度堪忧



采用标准接口，兼容所有使用1.8英寸硬盘设备

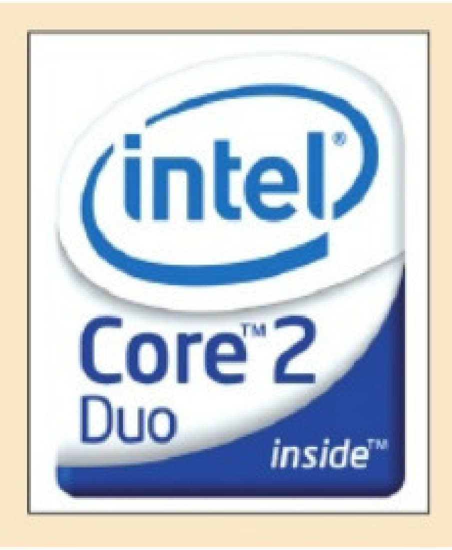


金士顿的V+ 180固态硬盘

英特尔

感.知.中国25年 英特尔中国故事

挑战者之路



人生就是一场挑战，如果你从不接受挑战，也许永远也感受不到胜利的喜悦，也无法走得坚定，行得长远。而英特尔成都基地总经理卞成刚十余年来，则经历了多种挑战，至今更是“乐战”不止。

“刚加入英特尔的时候，好多人都预言说我做不了6个月就会走。足见，这工作对自己确是不小的挑战”。卞成刚告诉我们。但显然，他打破了这一预言，成功化解了挑战，因为今年已是他在英特尔的第十三个年头。

1998年，在国外生活了8年的卞成刚在上海英特尔找到了自己在国内的第一份工作。自此，从上海到成都，卞成刚几经风雨但始终坚持。他坦言，“这是一个不断接受挑战，也是自己不断挑战现状的过程。”

“刚到英特尔工作，自己感到文化上有很多不适应的地方，工作的强度、遇到的挑战也非常大。”卞成刚至今依然清楚地记得，刚到英特尔任职IT经理，做出的第一份计划就受到“挑战”，“老板”要求将投资回报率、回收期等指标在规划中明确详细地列出并清楚列出路线图。而按照以往的经验，这要求对IT经理来说是次要的因素。

面对新环境、新工作，卞成刚感觉到英特尔规则的独特性。“不同我原已熟悉的欧洲企业，英特尔是美国文化中的典型，它希望每个人都能发挥出最大的潜能、拿出最好的方案和最富于创新的想法。”他说。

接下来几个月的时间，卞成刚开始去用心地了解英特尔的游戏规则。“我花了很多时间去理解这些规则。”他说，“等领会这些游戏规则后，就会觉得它确实对企业的运行发挥了重要作用，但也有很多地方有完善,修改之处。”

懂得规则，才能“玩”得开心。熟悉新环境后，卞成刚显得如鱼得水，即使面临挑战，也显得游刃有余，并开始发出挑战，思考并改善规则,甚至制定新规则。

此时，正值卞成刚加入英特尔的第六个月。当时，卞成刚所在的浦东工厂，大部分员工在平时都一直讲中文，甚至直接用上海话进行交流，很少讲英文。但是否能用英文交流，却直接关系到中国员工能否融入英特尔全球体系。那时候，英特尔的中国工程师就遇到过由于英文水平有限，去参加国际会议时，无法很好地参与交流和讨论的问题。“我们发现这样绝对不行。”卞成刚对此态度坚定。



卞成刚

为解决这个问题，卞成刚开始想尽一切办法鼓励员工用英文交流。在他的IT部门开例会的时候，讲中文的人会被罚一轮冰激凌，如果讲上海话，则是两轮。对于一线工人，卞成刚也鼓励他们去外面进修英文课程，并推动公司对员工学外语给予大力的支持。两三年以后，英特尔CEO来到上海，卞成刚明显感觉到浦东员工英语的流利程度，以及逻辑思维能力有了很大提高，这让他感到非常的高兴与自豪。

“深刻理解了英特尔文化中蕴涵的思想之后，就会发现其中的奥妙，这些思想会影响每个人的工作和事业，甚至是家庭生活。”卞成刚深谙文化的深层意义。

经常有人说，虽然跨国公司的高层职位并非遥不可及，国人却永远难以接近。回首在英特尔的十余年，卞成刚同样遇到了这个问题。几年前，有人曾告诉他，中国人永远不会成为一个基地的总经理。对此，卞成刚很不服气。“我在工厂管理、生产运营上很多业绩和创新。逐渐把这个玻璃顶不断往上顶，事实证明，打破这一定律也不是不可能的。”他说，“作为一个中国人，同样可以把一个国际型的企业做的非常好！”在过去，卞成刚敢为天下先，成为一位让人瞩目的挑战者，而从其坚定的言辞中，人们亦能感觉到，对于未来，这位挑战者亦是信心十足。

汇众教育

探寻大中专生的职业发展新方向



2010年湖南省教育考试院公布，湖南省普通高校录取率再创历史新高，达到81%。与此同时，来自各方面的调查数据均表明，大学生就业难日趋白热化，工资水平正在持续走低。这其间的反差，不仅让我们的学生和家长反思：在竞争日趋激烈的今天，难道成才就只有高考这一条路吗？盲目地迷信一纸文凭究竟能给我们带来什么？高中毕业生乃至尚处于迷茫之中的大学生，下一步究竟又该怎样走？

动漫游戏热，催生人才刚性需求

众所周知，休闲娱乐已经成为这个时代的一个显著特征，并正改变着我们每一个人的生活方式，从最初的掌上机、任天堂到联众、《征途》……，从唐老鸭米老鼠到蓝猫、喜羊羊与灰太狼……这股热浪使得游戏动漫产业得到了前所未有的发展，在短期内产生了巨大的经济效益。网易每年整体业务收入80%来自游戏，腾讯公布2009年全年业绩总收入124.4亿元，其中游戏收入占到总收入的76.3%，2010年第一季度总收入为42.2亿元……文化产业成为国家经济结构调整的重点发展方向之一，得到了国家政府大力扶持，被称为“永远的朝阳产业”，行业巨大的人才需求使得懂技术、有创意的动漫游戏专业人才越来越走俏。

行业、就业，冰火两重天

日前，《文化产业振兴规划》已将游戏动漫作为国家重点扶持的文化产业。一方面，行业发展亟需大量优质创意人才，一些企业甚至打出底薪8000仍是招不到合适人才；而另一方面，大学生却高喊“就业难，难于上青天”，终日为求谋得一份生计郁郁寡欢，行业与就业招聘冰火两重天，原因何在？

主要原因在于企业更加青睐和紧缺的是具备相关项目经验、技术能力和良好职业素质的人才，但许多大学教育和企业及市场需求脱节比较明显。对此，中国数字娱乐职业教育业内专家一针见血地指出：“就教学质量而言，大学教学内容很多与现实市场需求脱节。传统教育体系重理论轻实践，重知识传授轻素质培养现象十分严重，导致理论型人才过剩。”

职业教育高就业率受青睐，职业生涯早规划

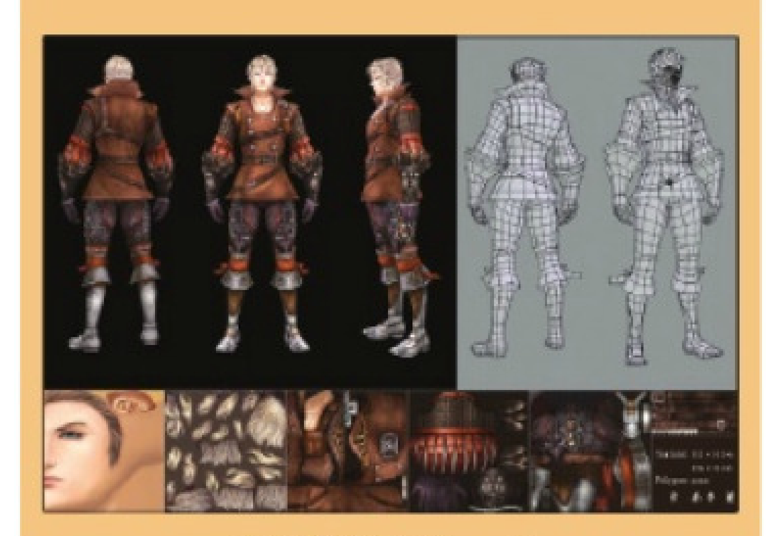
曾经被誉为“天之骄子”的大学生如今却遭遇就业瓶颈，而我们的高中毕业生，究竟是继续懵懂地选择一所大学读一个自己没有偏好的专业，浑浑噩噩四年走入社会时再手忙脚乱屡屡碰钉，还是缩短就业时间，早日结合个性、兴趣与行业发展前景为自己准确定位，真的是值得我们每一位学生和家长认真思考的事情。事实上，职业教育学员之所以就业率比大学毕业生高，很重要的一点就是从一开始，他们就有明确的职业规划与定位，同时机构也注重将自身教学和企业需求、市场需求及行业发展最新趋势接轨，让学员所学所作和企业需求完全同步。以汇众教育为例，为了提升学员的实践能力和水平，汇众教育的课程和专业不仅瞄准行业趋势和潮流，更瞄准企业具体的需求，和整个行业及主流企业保持密切沟通，并给学员提供全面的职业生涯规划、职业素养培训与切实的就业保障。为此，越来越多高中毕业生、大学生在经历了艰难求职后选择职业教育进行“回炉”和“充电”，调整自己的发展方向，提升实践能力。重新进入职场之后，这些兼具前沿技术和优良职业素质的人才成为了众多企业争相聘用的热门人选。

汇众教育作为国家指定的“国家信息技术紧缺人才培养工程——游戏人才培训项目”执行单位，拥有30余家分支机构，遍布全国20多个大中型城市。以35000多名成功学员、1136家战略合作企业、平均94.03%的高就业率荣获“建国60周年最具影响力IT教育品牌”。

网址：http://cs.gamfe.com


学院走廊


场景整合


学员作品（一）


学员作品（二）

头牌新闻

迅游加速器推出2010第三代智能版

■本刊记者 Suki

2010年11月25日，四川迅游网络（以下简称迅游）在北京举行了第三代智能多核加速技术暨新品发布会，正式对外推出迅游2010版网游加速器。这款客户端产品的推出，受到业界和广大资深游戏玩家的关注。同时，迅游独有的第三代智能多核加速技术的推出，更加印证了核心技术的拥有是企业把握行业话语权的关键这个判断。“迅游的核心价值体现在持续提供业界最优秀的游戏加速技术及解决方案，并不断超越游戏玩家所需。”迅游CEO袁旭表示，“我们希望凭借迅游长久以来的对技术和用户体验的专注，推动中国网游加速器市场变得更加普及和规范，对依旧占据市场领先地位抱有足够的信心。”



与会代表在进行迅游加速器2010版的开启仪式

精准加速、高可靠性、极高智能响应和高兼容性能，组成了迅游2010版网游加速器的多重亮点，也成为迅游推出第三代智能多核加速技术的卓越价值定位。迅游第三代智能多核网络加速技术的出现，标志着国内网游加速不再是以前单纯的数据接入和转发，新一代的游戏加速技术加入了全网网游数据流量实时监测技术、网游数据高速处理（转发）技术、全节点路由动态转换技术、全模式自适应连接技术，这4项核心技术的整合融入也带来了更智能、更简洁、更人性化的迅游2010版。2010版迅游加速器支持多种连接模式和多种通讯协议，高兼容性，全面响应3.5亿网游玩家的快速游戏体验诉求。值得一提的是，能够快速响应玩家的网游加速需求（不仅全面支持客户端网游、网页游戏的加速，还提供对战平台加速和语音平台加速），让迅游2010版更具强大的实用性；在游戏支持方面，迅游显示了很强的游戏覆盖实力。截至2010年9月，迅游支持的网游数量超过1200款，数据细化到每个分区和节点，数据保有量在业内遥遥领先，能够确保对正在运营的游戏进行加速支持。而对于一款新上线的游戏，迅游能做到在24小时内实现快速支持，并进行接入服务。P



迅游CEO袁旭在会上介绍迅游加速器2010版的特点

晶合新作

昆仑万维首款客户端产品曝光

一向致力于网页游戏开发及运营的昆仑万维公司于2010年11月29日在北京举行了旗下首款客户端网游——《梦幻昆仑》的产品研讨会。研讨会上，官方公布了这款自主研发的2D回合制游戏将于12月下旬迎来首次测试。昆仑万维首席技术执行官CTO方汉在研讨会现场向到访媒体介绍了该款游戏的诸多特色以及研发团队的相关情况。并透露昆仑万维未来仍将以页游研运为主，在此基础之上，会逐渐提升客户端产品的比重，向多元化产品布局发展。



昆仑万维CTO方汉



《梦幻昆仑》中的10人团战场面

在研讨会上，据方汉透露，《梦幻昆仑》不仅结合了昆仑万维在WebGame上的技术优势，在游戏中融入了许多社区家园的互动玩法；而且在游戏美术方面也大量采用了3D网游的一些制作技巧，光效和美术质量都得到了很大的提升，所采用的高清分辨率大大提高了用户的视觉感受。而最为引人注目的无疑是《梦幻昆仑》首次实现了在2D回合制领域的10人团战玩法，将为玩家带来更加惊心动魄的游戏体验。据悉，《梦幻昆仑》作为昆仑万维进军客户端市场战略布局规划中的首款产品，早在2008年便已立项。研发团队规模在100人左右，由具有丰富2D回合制研发经验的制作人担纲筹建，团队核心成员中多人都有着4~5年的业内工作经历。并且为了保证项目质量，还抽调了最强的一批页游开发人员加入到团队当中，力求为玩家带来与众不同的游戏体验，引领玩家回归游戏“快乐”本源。

《地牢围攻3》发布新设定图

由Obsidian开发的动作角色扮演名作《地牢围攻3》不久前已公布，本作的发行商是Square Enix，之前也有报道称本作的剧情是只有Square Enix和Obsidian



Entertainment才能表现的故事，游戏中玩家可以自定义自己的角色，不仅有丰富多彩的技能，还会有各种不同性格、能力的同伴跟你一起冒险，游戏中玩家将面临各种各样的选择，而这些选择会直接影响到游戏的发展，本作还将支持在线合作模式。在2010年12月，《地牢围攻3》公开了最新的设定图及游戏画面。该作对应PS3、XBOX360和PC平台，预定2011年发售。

晶合热点

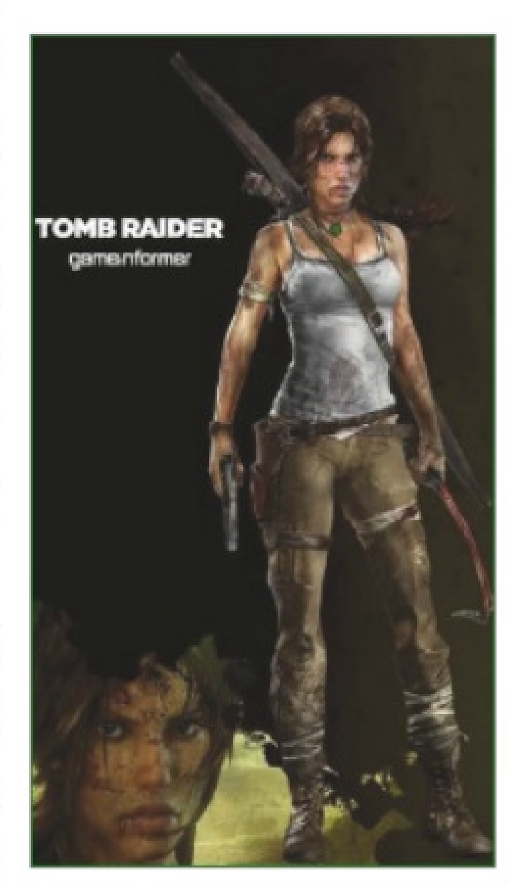
《远征OL》公布年营收



冰川网络荣获“中国版权产业新锐企业奖”

近日，深圳冰川网络总裁高祥在出席刚刚结束的“2010中国版权产业年会”上表示，其旗下首款产品《远征OL》自开始正式运营以来，取得了良好的业绩。在会上他表示，《远征OL》最近一个月的营收已经达到了2700万元，在2010年年底时，该产品的总营收将达到1.5亿元人民币。《远征OL》是由深圳冰川网络自主研发的首款2D仙侠网游，游戏以真热血PK为主要特色，单人PK、乱武大会、城主争霸战、国王争霸战、万人国战、三国霸主争霸战共计六大PK玩法，辅之以跨服竞技、酷炫坐骑、坐骑牧场、金币交易、精彩竞拍、种摇钱树等多种休闲玩法。2010年《远征OL》在游戏产品的海外输出上也取得了较好的成绩，分别同香港、台湾、马来西亚、越南等广大地区和国家的当地运营商达成了当地运营协定，授权金总额超过了一百万美元，成为本年度同类网游中的代表作。

《古墓丽影》新作变化大



《古墓丽影——劳拉前传》将会出现一些新的变化。劳拉的全新形象相比以往变得更加平凡和普通，并且据Crystal Dynamics的艺术指导Brian Horton说，这位曾让万千玩家着迷的女英雄的性感形象将会一去不复返了。在接受媒体采访时他说：“相比于她的性感而言，我们一直都想要创造一个能让更多人接受和喜爱的角色形象，而要做到这一点的一个要求就是展现一个充满魅力并且平易近人的劳拉。但是我们却不想通过让劳拉走性感路线的方式来达到我们的目的。我们一直都在强调这个游戏系列的游戏环境和其暗含的意义。如果因为某种原因使得我们不得不让她展现出诱人的一面，那绝不是因为我们希望她对人们产生诱惑力，而是因为她在游戏中所处的情境迫使我们这么做。”Horton表示，开发团队正在重新审视劳拉的性感，以一种全新的视角去看待和理解劳拉的性感。显然，他们应该更加关注劳拉的内在。最后他还提示说，游戏中绝对没有可解锁的比基尼服装。游戏风格也将强调对其初作本源的回归。

《极品飞车——热力追踪》推出DLC

EA在12月21日在Xbox Live和US PSN发售了该作的DLC“Super Sports Content Pack”。个游戏包中包括了警察和赛车手都可以使用的三辆新车：Porche 911 GT2 RS、Gumpert Apollo S和Bugatti Veyron 16.4 Super Sport以及13个全新赛事和追逐事件。在游戏与互联网平台结合越来越紧密的今天，公布DLC似乎成为当今



游戏的流行趋势，现在连赛车游戏都推出DLC了，这的确是个有意思的现象。该DLC售价为6.99美元或560 MS点数——但这一DLC似乎暂时不会在PC版本平台中出现。

《文明5》推出新DLC

在2010年11月推出对电脑AI进行调整的升级补丁后，Firaxis和2K Games在12月又宣布推出新的DLC，该DLC为游戏增加了两种新的民族文化：帕查库提领导下的印加和伊萨贝拉女王领导下的西班牙，同时它还新增加了一套剧情，讲述哥伦布发现美洲的故事。

《GT赛车5》全球销量突破550万套

12月，SCE官方发布消息，称其旗下著名赛车游戏《GT赛车》系列累计销量从第一作开始历经12年零11个月后，在2010年12月6日正式突破6000万美元。GT系列是自1997年第一作登场以来到最新作《GT赛车5》发卖一直伴随着PS游戏平台的进化而进化的“赛车生活模拟体验”游戏，其系列作品一直颠覆者赛车游戏的常识并积极提供崭新革命的内容，作为世界第一汽车游戏系列，不仅仅是游戏粉丝，在现役赛车手以及汽车行业关联人士间也获得高度评价。而其最心作品《GT赛车5》使用全新物理模拟引擎，实现了系列最高峰的操作性。包括各国最新车种在内，提供系列最多的1000以上车种，车损和车辆导航得到完美体现。赛道中导入时间和天气变化，丰富了多人对战内容。截止至2010年12月0日，《GT赛车5》全世界累计销量已超过550万套。该作还宣布将推出PC版本。

晶合快评

“用心创造快乐”——2010年腾讯嘉年华掠影

■晶合实验室 Suki

2010年12月4日，“腾讯游戏2010嘉年华”（Tencent Games Carnival，简称TGC）在上海新国际博览中心隆重举行。作为腾讯游戏专为全体玩家打造的一年一度的游戏盛会，活动现场向玩家展示了腾讯游戏的最新动向、新品试玩、精彩的Cosplay表演、精美的周边礼品，并且现场进行了激动人心的全国赛事。

在“腾讯游戏2010嘉年华”开幕式上，随着腾讯游戏总裁任宇昕先生按下主舞台上的三角形启动装置，腾讯游戏正式发布全新品牌形象——腾讯游戏的全新LOGO由此揭晓。这个全新的LOGO，以腾讯公司英文首字母“T”和游戏英文首字母“G”的结合为基础，形成一个由四个游戏中常用到的方向键拼合而成的娱乐主题元素。四块按键象征着不同类型的游戏，拼接在一起象征着涵盖所有游戏的大平台。LOGO的设计注重互动感，四个按键上分别设计了反向的箭头，让LOGO更有点击欲，主张随时随地的游戏。再加上遵循色相过渡的糖果配色和精致的琉璃质感，整个LOGO显得活力十足。LOGO背后的记忆点“T”元素则来自公司LOGO“Tencent”的末尾字体“t”，并赋予公司VI的蓝色，象征承载腾讯游戏的公司企业文化基石。



怀抱“黑虎”无限温柔的辣手编辑SUKI

在本次的嘉年华上，除了公布全新品牌形象外，腾讯游戏还同时公布了“腾讯游戏竞技平台”、“腾讯游戏公会”、“腾讯游戏爱心联盟”另外三大平台，与会的上万名玩家、多家媒体以及腾讯游戏的合作伙伴等，一起见证了腾讯游戏这次高调展示自己旗下多平台的覆盖面极广的各类产品。

在嘉年华第一天，腾讯游戏首先重磅推出了由腾讯游戏量子工作室经过两年多研发的大型多人在线网游《斗战神》（Asura）。尽管在《斗封神》游戏主角亮相的一瞬间，人人显出惊奇的表情——毕竟这与平日里所见的帅男美女、Q版卡通风格相去甚远，但从现场以及玩家通过腾讯微博的反馈来看，玩家对《斗战神》的期待度还是相当高的。在长达1个半小时左右的，由《斗战神》主策划冯骥主讲的“概念宣讲会”上，与会媒体详细地了解了该游戏从立项到制作、从《西游记》到游戏“背后的故事”、从游戏系统到技术工艺等诸多细节。

除高调推出自主研发的MMORPG《斗战神》外，腾讯游戏的另一款备受关注的代理游戏也于本次嘉年华正式公布其中文名称——《第九大陆》（Continent of the Ninth，简称C9）。在嘉年华的发布会上，腾讯副总裁马骁轶与韩方代表共同开启了《第九大陆》的“异界之门”，而在相关的游戏体验区里，玩家们也开始抢先试炼起来。

穿插在几款游戏的发布会中间的Showgirl展示以及《穿越火线》《QQ炫舞》《地下城与勇士》等游戏的总决赛也引来围观者的阵阵掌声和喝彩声，几段精彩的游戏舞台剧更是把现场的气氛引向高潮。



腾讯游戏总裁任宇昕在开幕式上向玩家致词

不管是哪个展区，都排满了前来参观的玩家长龙



在新游戏的试玩展台前挤满了热情的玩家



中韩双方代表公布C9的中文名称——《第九大陆》

走在入暮的上海街头，身边还有怀抱腾讯玩偶的各色玩家从场馆中鱼贯而出，这次的“腾讯嘉年华”虽然已经落幕，但腾讯游戏迈向新长征路的脚步却并未停止，不论是腾讯QQ的用户，还是腾讯游戏的玩家，不论是腾讯游戏的合作伙伴，还是各路媒体，仍将时时关注腾讯游戏的发展，关注着他们“用心创造快乐”的一举一动…… P

漫画作者：阿克斯纳颗粒塔

2010中国电脑游戏产业报告

■本刊编辑部 记者部

《中国游戏电脑游戏产业报告》是我们刊物每年第一期坚持做的一个重要专题，这期的这篇报告正好是它诞生以来的第10篇。呈现给我们的，是2010年度的中国电脑游戏产业的一个整体情况。

这10年来，中国电脑游戏产业的发展可以用沧海桑田来形容。这其中令我们质疑的是，它终究没有跟在欧美和日本的游戏产业后面亦步亦趋地发展，并没有出现单机游戏的蓬勃发展。但令我们感到欣慰的是，中国的电脑游戏产业走出了自己第一条大道，那就是依靠互联网的力量发展出自己的体系，并且可以毫不心虚地说，是网络游戏探索出的盈利模式改变和挽救了中国的互联网行业。同时，整个游戏行业在专业人才、自主研发技术成果和自主开发产品等方面不断取得进步，行业也在规范化的道路上不断前进。

互联网是一个日新月异的行业领域，在短短的几年里，网络游戏已经度过了它的儿童期，正在迈向它的成熟期。同时，单机游戏也借助互联网的力量，在继续生存。我们坚信中国的游戏产业有着更好的未来。



产业背景

2010年的中国游戏产业可以说是稳中有变。前几年瞬息万变的网络游戏行业，逐渐变得成熟，市场逐渐为不超过10家的成熟的大型公司所占据，这些企业产品线丰富、开发力量雄厚、专业的市场活动多线出击、新的系统导致游戏的商业化提高、针对不同消费群体而自主研发的游戏也为收入增长带来了贡献。而在2010年新进入这一领域的运营企业，无论从吸引资本还是从市场细分的角度而言，都很难与这些巨无霸企业竞争。

但另一方面，在一年多以前还属于不入流的SNS游戏和网页游戏的异军突起，使大型客户端网络游戏（主要是MMORPG）市场的增长全面放缓。网页游戏因为有MMO探索出的盈利模式作为积淀，形成爆炸式增长，目前至少有十余款网页游戏的月营收已达到甚至超过2000万人民币。正如同网络游戏与单机游戏有着很大的差异性，网页游戏也不同于传统的MMORPG，它更像是电子商务，它的渠道是互联网，媒介也是互联网。而网页游戏市场由于准入门槛非常低，形成了鱼龙混杂的发展态势，估计在2011年，相关部委对于网页游戏的管理会进一步加强。

2010年，获得《魔兽争霸》运营权的网易公司，在营收方面进一步加快步伐，而腾讯则借助自己庞大的客户群体，使其发展规模远超其他网络游戏运营企业，成为了当仁不让的冠军。

当人们认为单机游戏产业已经接近寸草不生的时候，2010年的《古剑奇谭》成为国产单机游戏行业中的一匹黑马。尽管它并非尽善尽美，但它的成功仍然证明了单机游戏在中国玩家群体中依然有着广泛的群众基础。

玩家群体在扩大的同时，对于游戏的认识也逐渐成熟，这体现在玩家对于游戏的忠诚度降低，更多的玩家乐意同时尝试更多的游戏，并且因为对于游戏特别是网络游戏的模式已经很熟习，而同时可供选择的游戏也非常丰富，所以不在免费（或称道具收费）网游中消费的“蝗虫玩家”的规模也越来越大。

数据收集及分析方法

本次报告调查取样期限：2009年12月～2010年12月。

数据采集：

1.通过分类、统计、抽样采访的调查方式，对以上海、北京、广东、四川和福建为主的国内游戏企业进行地域、聚集区、企业大致规模的整理，并制定详细调研方案。

2.《大众软件》2010年度读者调查报告收回有效问卷。

3.上海、北京、广东三地实地调研代表型企业共42家，通过向网络游戏代理运营商直接索取每月在线人数等数据及企业资源信息，并将这些数据与游戏的服务器及在线人数进行核对。

4.根据网络游戏代理运营商提供的游戏品种、销售数量、在线人数，免费网络游戏的物品购买数据推算市场总额。

5.在上海、北京、重庆、成都、大连、郑州、兰州、深圳、乌鲁木齐等全国20个城市的网吧和学校抽样调查提取有效数据，对代理商提供的数据进行核对计算。

6.通过腾讯、盛大游戏、网易、巨人网络、金山、网龙、完美时空、搜狐畅游等上市公司2010年1～3季度的财报数据，对上述数据进行核校。

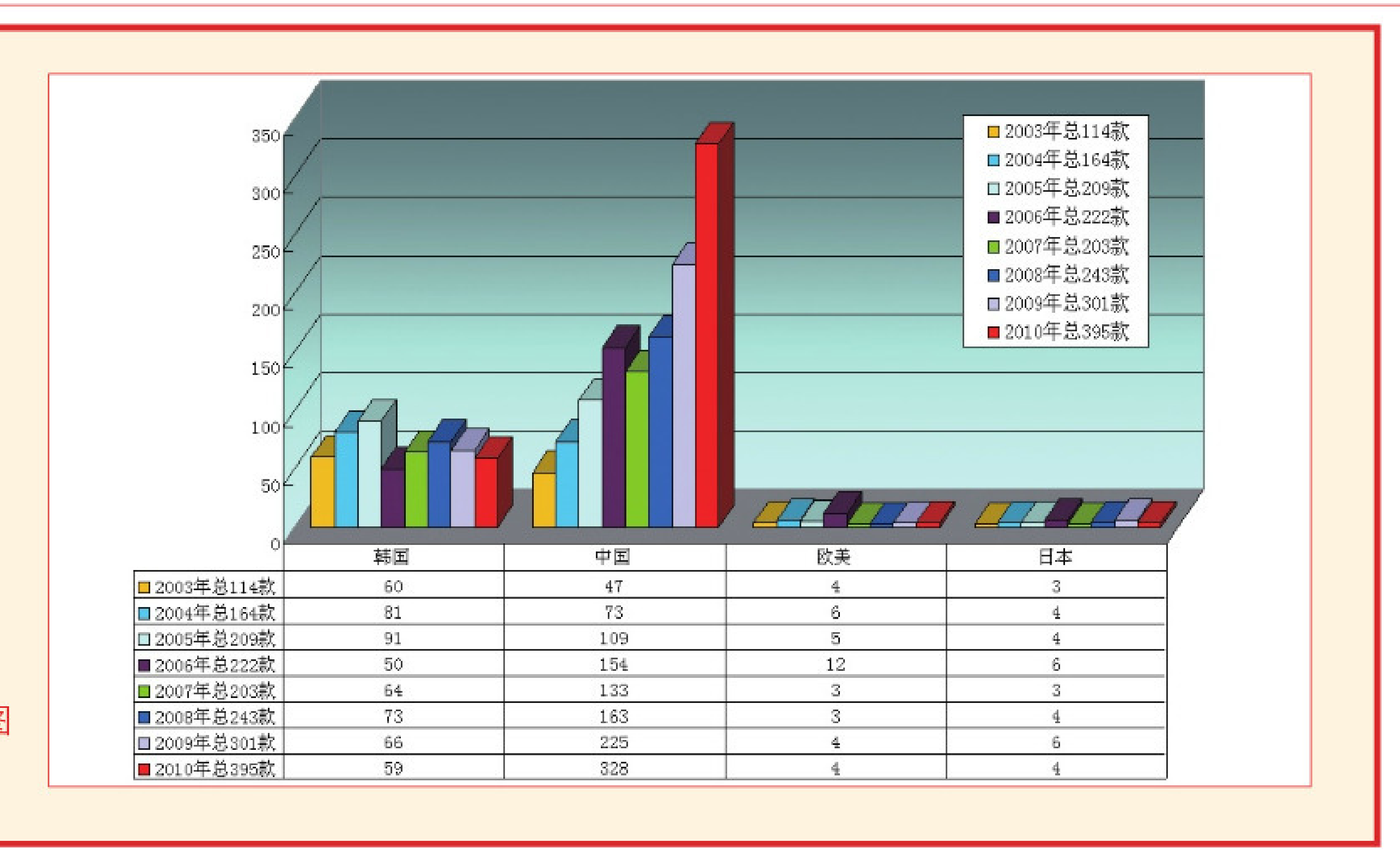
网络游戏市场整体分析

2010年网络游戏产品结构分析

2010年在中国大陆正式运营的网络游戏共有395款，较之2009年增加94款之多，其中免费（道具收费）游戏仍然是网络游戏运营状态的主流。目前仍保持按点时收费的网络游戏除《魔兽世界》外，还有《大话西游Ⅱ》《大话西游3》《天堂Ⅱ》《完美世界》等46款游戏。免费模式自2007年开始迅速普及之后，使玩家在网络游戏中的消费有增无减，网游公司MMORPG的活跃付费账户在2010年每月平均营收(ARPU)为30多元到300多元不等。根据上市公司的财报显示，盛大游戏的活跃付费账户每月平均营收最少，平均为35.2元，完美时空活跃付费账户每月平均营收最多，平均为307元。而实行点时收费的网络游戏人均月消费不满50元。

右表给出的游戏均为已经进入公测阶段并已建立有官方论坛社区的，实际上尚有尚未公测或仍在开发中的网络游戏163款。

此外，2010年还有86款游戏停止运行或不再进行任何更新和维护。下面列出的仅是其中部分查到确切停运时间的网络游戏。



	韩国	中国	欧美	日本
2003年总114款	60	47	4	3
2004年总164款	81	73	6	4
2005年总209款	91	109	5	4
2006年总222款	50	154	12	6
2007年总203款	64	133	3	3
2008年总243款	73	163	3	4
2009年总301款	66	225	4	6
2010年总395款	59	328	4	4

2010年网络游戏类型分析图
（单位：款）

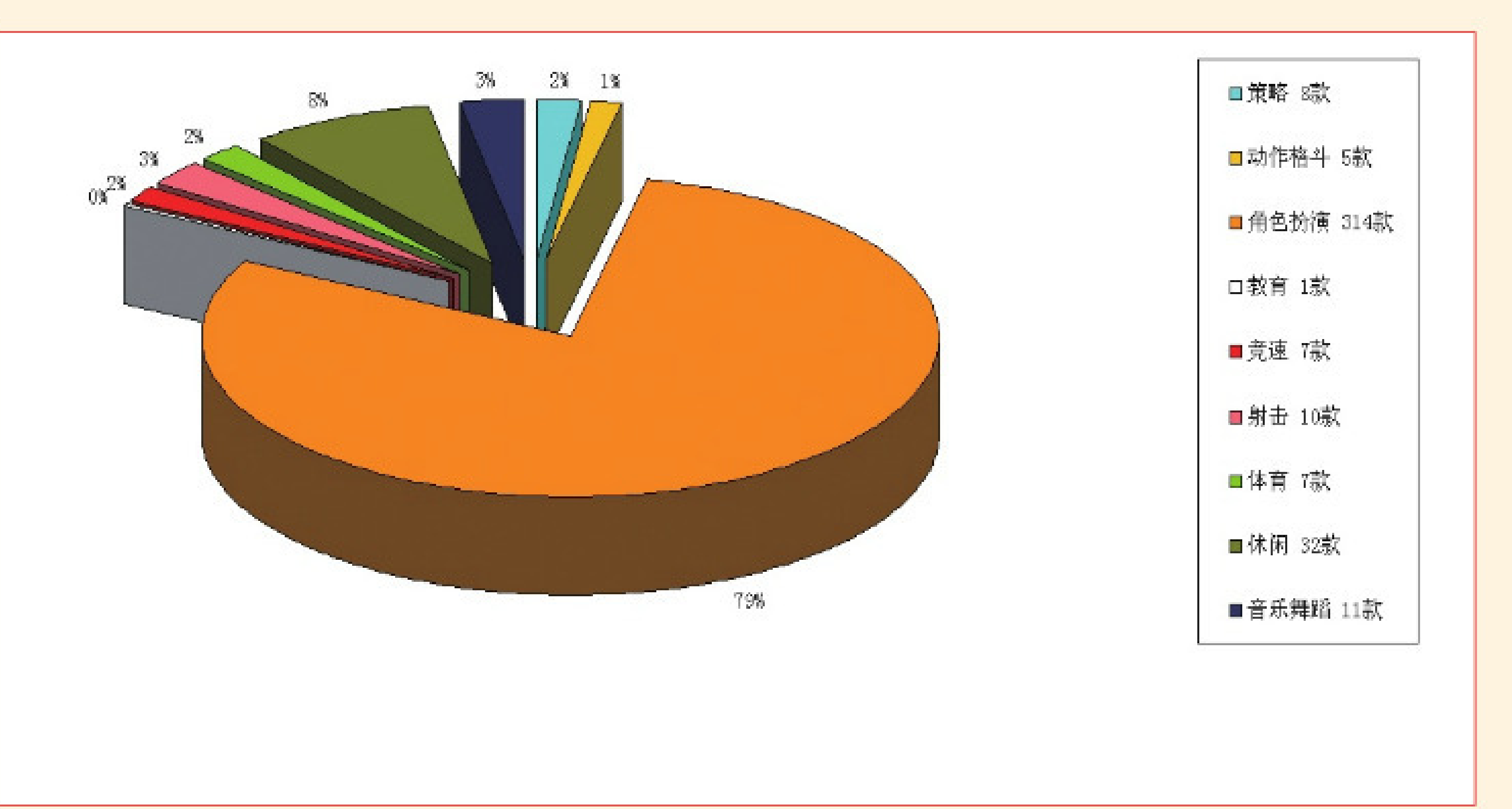
2010年停运的部分网络游戏

游戏名称	游戏类型	开发商	运营商	进入运营时间	停运时间
宝贝坦克	休闲	（上海）摩力游	（上海）摩力游	2008.09.25	（2010.08.31）
战火——红色警戒	角色扮演	（北京）光联时空	（北京）百纳数娱（原为游诚网络）	2007.11.16	（2010.11.01）
西游Q记	角色扮演	（广州）火石软件	（北京）光宇游戏	2008.12.26	（2010.01.31，合约到期）
六脉神剑	角色扮演	（北京）神雕网络	（北京）神雕网络	未知	（2010.08.05）
野菜部落	休闲	（韩国）CJ Internet	（北京）新浪iGame	2005.07.05	（2010.05.18）
燃烧战车 Ⅱ	休闲	（北京）新浪iGame	（北京）新浪iGame	2008	（2010.05.18）
大航海时代Online	策略	（日本）KOEI	（北京）中荣巡游（原为盛宣鸣）	2007.10.30（2006.11.16）	（2010.11.17）
信长之野望Online	策略	（日本）KOEI	（北京）中荣巡游（原为盛宣鸣）	2006.02.28（2007.08.30）	（2010.11.26）
百变金刚Online	角色扮演	（广州）网易游戏	（广州）网易游戏	2008	（2010.11.10）
魔法火枪团	角色扮演	（成都）网易游戏	（广州）网易游戏	2008	（2010.06.29）
国度	角色扮演	（韩国）CCR Inc.	（广州）我游我乐（广东数通）	2005.12.15	（2010.07，合约到期）
真女神转生Online	角色扮演	（日本）Cave/Atlus	（宁波）游戏海	2010.04.16	（2010.12.31）
数码宝贝	休闲	（韩国）Digitalic	（上海）CDC Games	2008.09.25	（2010.11.15，合约到期）
三国志Online	角色扮演	（日本）KOEI	（上海）冰动娱乐	2008	（2010.07.19）
卓越之剑/新卓越之剑	角色扮演	（韩国）IMC Games	（上海）第九城市	2007.10.24	（2010.11.21，合约到期）
快乐西游	休闲	（上海）第九城市	（上海）第九城市	2005.08.18	（2010.10.21）
光线飞车	竞速	（韩国）J2M	（上海）久游网	2007.11.08	（2010.12.08，合约到期）
勇气Online（原大话战国）	角色扮演	（广州）网游数码	（上海）趣味第一	2008.09.25	（2010.09，公司倒闭）
纸客帝国	射击	（上海）麦格特尔	（上海）趣味第一	2007.12.13	（2010.09，公司倒闭）

一舞成名	音乐舞蹈	（上海）麦格特尔	（上海）趣味第一	6月30日	（2010.09，公司倒闭）
乱武天下	休闲	（北京）中娱在线	（上海）盛大在线	2008	（2010.03.15）
大战舰	策略	（上海）盛大网络	（上海）盛大在线	6月30日	（2010.09.30，合约到期）
迪士尼魔幻飞板	休闲	（上海）盛大网络	（上海）盛大在线	2007.12.21	（2010.02.12）
泡泡岛	休闲	（上海）盛大网络	（上海）盛大在线	2007.12.30	（2010.03.01）
生死格斗	格斗	（日本）TECMO	（上海）盛大在线	2009.05.27	（2011.01.09，合约到期）
冲锋岛	角色扮演	（韩国）Symmetric Space	（上海）世纪天成	2009.03.24	（2010.05.31）
伊苏战记	角色扮演	（韩国）CJ Internet	（上海）天希网络	2009.04.17	（2010.04.30，合约到期）
露娜	角色扮演	（韩国）EYA Interactive	（上海）天游软件	2009.07.02	（2010.09.03）

2010年网络游戏产品类型分析

如图所示，在2010年运营的网络游戏中，仍以角色扮演类游戏为绝对的主流，395款投入公测运营的网络游戏中，有314款为角色扮演类网络游戏，占到游戏总数的79%，这个比例在近几年来，一直是逐年上升的，这与网络游戏强调交互性和配合性的特点以及它目前的盈利模式是分不开的。休闲类网络游戏共有32款，与2009年和2008年的数字相差不多。休闲类网络游戏虽然玩家黏合度并不大，但一旦拥有一定数量的用户群，也会保持稳定的生命力。另外，舞蹈音乐类网游虽然受众群体巨大，但并不意味着新作能获得成功，同一款游戏的用户黏着度很高。在2008年~2010年的3年中，舞蹈音乐类网游始终保持着11款的稳定数字。

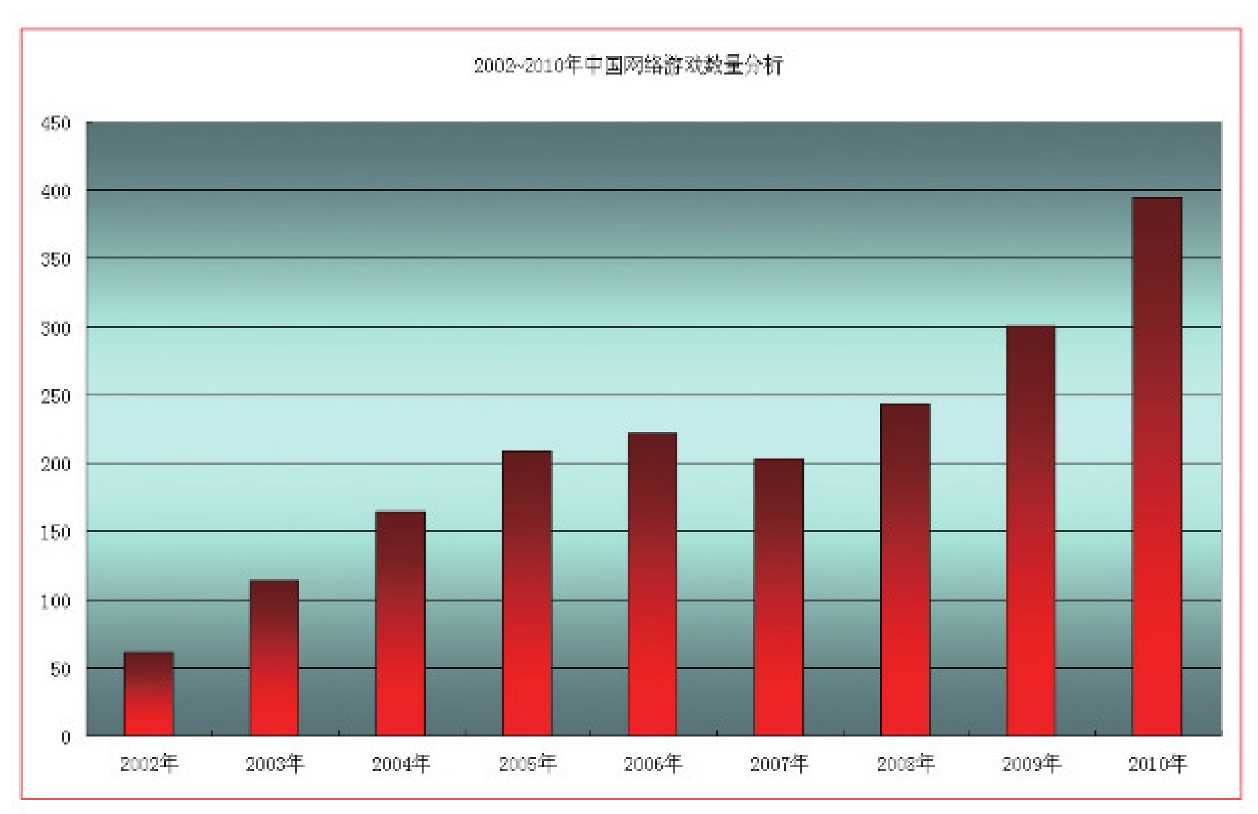


2010年网络游戏类型分析图（单位：款）

2010年网络游戏市场总规模分析

在网络游戏市场调查中，运营商方面的信息收集是我们最重要的工作。针对免费游戏无法从点时卡销售渠道获得有效数据、用户在网络游戏中消费的数据难于统计的特点，我们从每年年初就开始定期、定向的数据信息收集，着重针对不同地区的网络游戏用户群体进行调查、统计，同时加强了对其他媒介渠道信息的收集力度，结合从企业方面获得的信息，对免费网络游戏的平均月收入进行核对计算。收费网络游戏则仍通过总平均在线人数和每款游戏的平均点时消费值进行计算。

另一个信息收集的渠道就是对上市的网游企业如腾讯游戏、盛大游戏、完美时空、网易、搜狐畅游、金山、



2002~2010年中国网络游戏数量分析（单位：款）

巨人网络、网龙等提供的财报进行汇总分析，计算出上市企业的全年市场总额。将这一数据与之前从其他方面汇总计算得出的数据进行对比，并辅之以全国20个城市的网络游戏用户所进行的抽样调查数据，来证明我们之前对于上市企业全年市场总额占全国网络游戏市场总额的比例的正确性。

经过计算，我们得出2010年全国收费及免费网路游戏的总平均在线人数为741.5万人，比2009年增加了202万，增长率达到了37%。2010年全国活跃付费用户总数合计为1493.8万人（2009年为1320.4万人），增长率没有平均在线人数的增长高。这说明付费游戏的玩家总量在趋于饱和。2010年全国所有网络游戏用户平均每月消费为160.66元，与2008年~2009年之间的增幅相比，也大大放缓。



2010年网络游戏年度市场营收总额（单位：亿元）

经过我们的计算，2010年中国网络游戏年度市场总额为306.14亿元人民币，较2009年的网络游戏市场总额市场增长率仅为8.06%（2009年网络游戏市场总额为283.3亿元人民币），这也从另一个更直观的角度说明2010年网络游戏市场的发展放缓，甚至出现饱和现象。

2010年国内公测及正式运营的主要网络游戏一览

游戏名称	游戏类型	制作公司	运营公司	公测时间
大话轩辕	角色扮演	（北京）神雕网络	（北京）神雕网络	2010.01.07
精灵乐章	角色扮演	（中国台湾）亿启数码	（上海）悠游网	2010.01.07
名将三国	角色扮演	（上海）第九城市	（上海）第九城市	2010.01.08
仙魔Online	角色扮演	（重庆）吉位网	（重庆）吉位网	2010.01.19
战地之王	射击	（韩国）Redduck Inc.	（深圳）腾讯游戏	2010.01.26
神仙Online	角色扮演	（北京）798Game	（北京）798Game	2010.01.28
宠物小精灵	角色扮演	（上海）暴雨娱乐	（上海）暴雨娱乐	2010.01.28
众神之战	角色扮演	（福州）天盟数码	（福州）天盟数码	2010.01.29
狼队	角色扮演	（武汉）盛科达人（盛科网络）	（武汉）盛科达人	2010.02.26
江湖行	角色扮演	（武汉）盛科达人（盛科网络）	（武汉）盛科达人	2010.03.08
绿色征途	角色扮演	（上海）巨人网络	（上海）巨人网络	2010.03.12
八仙Online	角色扮演	（长沙）久连网络	（长沙）久连网络	2010.03.18
西游记	角色扮演	（北京）蓝港在线	（北京）蓝港在线	2010.03.19
炼狱Online	角色扮演	（杭州）海之童	（深圳）百游汇	2010.03.19
亮剑	角色扮演	（深圳）中青宝网	（深圳）中青宝网	2010.03.20
大话水浒	角色扮演	（广州）火石软件	（北京）搜狐畅游	2010.03.28
大唐无双	角色扮演	（广州）网易游戏	（广州）网易游戏	2010.04.01
大明龙权	角色扮演	（上海）佳游网络	（深圳）腾讯游戏	2010.04.08
东游记	角色扮演	（成都）炎龙科技	（北京）CDC Games	2010.04.09
易三国	策略	（上海）网易游戏	（广州）网易游戏	2010.04.09
创世西游	角色扮演	（广州）网易游戏	（广州）网易游戏	2010.04.15
英雄连Online	角色扮演	（上海）盛大网络	（上海）盛大在线	2010.04.27
武神	角色扮演	（北京）武神世纪	（北京）武神世纪	2010.05.01
魔骑士Online	角色扮演	（福州）天盟数码	（福州）天盟数码	2010.05.11
峥嵘天下Online	角色扮演	（杭州）五花马网络	（杭州）五花马网络	2010.05.11

永久基地	角色扮演	（武汉）天赋网络	（武汉）天赋网络	2010.05.15
中华英雄	角色扮演	（中国台湾）中华网龙	（北京）搜狐畅游	2010.05.20
梦幻江湖	角色扮演	（上海）摩力游	（上海）摩力游	2010.06.09
风色幻想	角色扮演	（中国台湾）弘煜科技	（上海）悠游网	2010.06.09
英雄年代Ⅱ	角色扮演	（上海）盛大在线	（上海）盛大在线	2010.06.11
仙剑神曲	角色扮演	（厦门）御风行	（厦门）御风行	2010.06.17
魔盗Online	角色扮演	（上海）盛大网络	（上海）盛大在线	2010.06.18
创誓记	角色扮演	（韩国）HanbitSoft	（上海）游趣网络	2010.06.18
炎黄Online	角色扮演	（成都）哆可梦网络	（成都）哆可梦网络	2010.06.20
QQ幻想世界	角色扮演	（上海）唯晶科技	（深圳）腾讯游戏	2010.06.21
勇士	角色扮演	（上海）久游网	（上海）久游网	2010.06.24
西游天下	角色扮演	（北京）幻想时代	（北京）幻想时代	2010.06.25
纳雅外传	角色扮演	（上海）华游网络	（上海）华游网络	2010.06.29
侠客行	角色扮演	（上海）大承网络	（上海）大承网络	2010.07.03
真爱西游	角色扮演	（成都）魔方软件	（广州）百游汇	2010.07.07
长江七号	角色扮演	（福州）天晴数码	（福州）网龙	2010.07.15
恶魔法则	角色扮演	（北京）卓智时代	（北京）空中网	2010.07.16
穿越Online	角色扮演	（北京）穿越网络	（上海）盛大在线	2010.07.16
龙腾世界	角色扮演	（北京）目标软件	（广州）百游汇	2010.07.20
石器时代2	角色扮演	（日本）DigiPark	（广州）胜思网络	2010.08.02
神魔传	角色扮演	（重庆）吉位网	（重庆）吉位网	2010.08.02
龙之谷	角色扮演	（韩国）EyeDentity Games	（上海）盛大在线	2010.08.05
龙魂	角色扮演	（成都）巨帆科技	（上海）巨人网络	2010.08.12
星座传奇	角色扮演	（西安）纷腾互动	（上海）艺为网络	2010.08.12
星空之恋	角色扮演	（中国台湾）玩酷科技	（北京）神州橘子	2010.08.16
天之痕Online	角色扮演	（中国台湾）大宇资讯	（杭州）渡口网络	2010.08.19
仙侣奇缘3	角色扮演	（北京）游戏巅峰	（北京）神雕网络	2010.08.20
十二封印	角色扮演	（北京）华夏飞讯	（北京）华夏飞讯	2010.08.25
大唐无双	角色扮演	（广州）网易游戏	（广州）网易游戏	2010.08.27
天涯Online	角色扮演	（杭州）烈焰网络	（杭州）烈焰网络	2010.08.27
侠道金刚	角色扮演	（上海）晟世网络	（上海）久游网	2010.09.02
剑仙	角色扮演	（北京）搜狐畅游	（北京）搜狐畅游	2010.09.09
倾国倾城	角色扮演	（广州）百游汇（百游汇通）	（广州）百游汇	2010.09.16
铁血星球	角色扮演	（北京）优万科技	（北京）优万科技	2010.09.17
神武	角色扮演	（广州）金山多益	（广州）金山多益	2010.09.17
红楼Q梦	角色扮演	（杭州）龙耀科技	（杭州）龙耀科技	2010.09.18
百年战争	角色扮演	（福州）天盟数码	（福州）天盟数码	2010.09.20
梦幻问情	角色扮演	（太原）问天科技	（太原）问天科技	2010.09.21
神兵传奇	角色扮演	（上海）久游网	（上海）久游网	2010.09.27
极光世界	角色扮演	（北京）极光互动	（北京）极光互动	2010.09.28
仙元天下	角色扮演	（南京）兆讯娱乐	（南京）安讯网络	2010.09.29
远征	角色扮演	（深圳）冰川网络	（深圳）冰川网络	2010.09.30
八仙过海	角色扮演	（北京）798Game	（北京）798Game	2010.09.31
幻想封神	角色扮演	（北京）神雕网络	（北京）神雕网络	2010.10.08

三国群英传2 Online	角色扮演	（中国台湾）宇峻奥汀	（上海）第九城市	2010.10.15
圣魔之血	角色扮演	（北京）空中网	（北京）空中网	2010.10.20
天龙八部2	角色扮演	（北京）搜狐畅游	（北京）搜狐畅游	2010.10.21
神魔大陆	角色扮演	（北京）完美时空	（北京）完美时空	2010.10.21
醉逍遥Online	角色扮演	（上海）云蟾网络	（上海）绿岸网络	2010.10.25
降龙之剑	角色扮演	（北京）完美时空	（北京）完美时空	2010.10.28
天翼决	角色扮演	（宁波）盛光天翼	（宁波）盛光天翼	2010.10.30
春秋争霸	角色扮演	（成都）梦想兄弟	（成都）梦想兄弟	2010.11.01
天朝	角色扮演	（深圳）中青宝网	（深圳）中青宝网	2010.11.05
夺宝传世	角色扮演	（上海）盛大在线	（上海）盛大在线	2010.11.08
英雄美人Online	角色扮演	（杭州）傲天傲天科技	（杭州）润趣科技	2010.11.10
热血昆仑	角色扮演	（上海）智艺网络（原智川科技）	（上海）智艺网络	2010.11.12
倚天屠魔	角色扮演	（上海）壮游科技	（上海）壮游科技	2010.11.12
三界奇缘Online	角色扮演	（广州）火石软件	（北京）搜狐畅游	2010.11.15
MKZ军魂	射击	（北京）目标软件	（深圳）壹柒伍网络	2010.11.18
东邪西毒	角色扮演	（珠海）蓝港在线（火狼）	（北京）蓝港在线	2010.11.19
九鼎传说	角色扮演	（北京）搜狐畅游	（北京）搜狐畅游	2010.11.19
剑雨天下	角色扮演	（杭州）渡口网络	（杭州）渡口网络	2010.11.19
蓬莱	角色扮演	（深圳）亿佳网络	（深圳）亿佳网络	2010.11.20
沧海	角色扮演	（北京）798Game	（北京）798Game	2010.11.25
舞型舞秀	休闲	（上海）游佳网络	（上海）游佳网络	2010.11.25
QQ西游	角色扮演	（北京）腾讯游戏	（深圳）腾讯游戏	2010.11.25
魔界Ⅱ	角色扮演	（上海）盛大金酷	（上海）盛大金酷	2010.11.26
龙御Online	休闲	（福州）天晴数码	（福州）网龙（中国）	2010.12.01
大话仙剑	角色扮演	（成都）逸海情天	（北京）阿比酷网络	2010.12.02
万王之王3	角色扮演	（中国台湾）雷爵资讯	（上海）巨人网络	2010.12.03
诺亚传说	角色扮演	（深圳）尚游游戏	（深圳）尚游游戏	2010.12.03
股市大亨	模拟经营	（福州）天晴数码	（福州）网龙（中国）	2010.12.06
极速轮滑	角色扮演	（韩国）nFlavor	（北京）CDC Games	2010.12.09
天子传奇Online	角色扮演	（中国台湾）中华网龙	（北京）中广网	2010.12.10
仙尊	角色扮演	（北京）蓝港在线	（成都）四川数字出版传媒	2010.12.17

网页游戏市场整体分析

在2010年，网页游戏的市场规模出现了爆炸式的增长。由于网页游戏的制作相比MMORPG要简单得多，通常是三五个人就可以在一年中开发出多款网页游戏，而由于市场的不规范，抄袭、照搬、改名后再次推出的现象比比皆是，所以在2010年的产业报告中，我们无法将这一领域数量庞杂的游戏进行全部汇总。我们只能统计其中较为正规的公司运营或由传统网游公司收购代理的一些游戏。

2010年，国内大概增加了500款网页游戏，其中角色扮演类游戏超过50%。整体来说，2010年增加的网页游戏中精品不多，除了《傲视天地》《七雄争霸》《十年一剑》外，鲜有值得关注的亮点。根据我们的统计和计算，2010年网页游戏整体的收入规模在28亿左右，这远超去年各个权威机构的预估。这个爆发性增长主要来自腾讯的《七雄争霸》，他们在短短几个月内迅速做到了月收入7000万以上，并且把强势增长的势头一直保持到了现在。

预计在2011年，国内网页游戏市场总额将达到48~50亿元，这70%左右的增长可能来自于几个部分：腾讯将会推出近10款网页游戏，凭借腾讯强大的平台和用户优势，只要这些产品的可玩性能达到市场上的平均水平，任何一款做到千万

级别的营收应该都不成问题。此外百度游戏事业部2011年也会着重于网页游戏的开发，以百度自身的流量和霸气的百度垂直平台，相信2011年的网页游戏市场上，百度开发和运营的产品将占有巨大的市场份额。

网页游戏归根到底还是一个流量的游戏，2011年互联网流量还会有大幅的增长，而这一增长不是来自传统的门户，而是来自新媒体，比如微博。今年新浪微博的爆发，每天给外部带来超过3000万ip的流量，如何将这些流量导入网页游戏，将是2011年网页游戏运营商重点思考的问题。

网页游戏逐渐呈现出一种简单化的趋势，相信这一点在2011年会更加明显，现有的网页游戏UI需要进一步简化，来实现真正意义的人机交互。这是因为智能手机和ipad等产品的普及，会有更多的网页游戏登陆智能手机平台。尤其是在中国，安卓系统的出现打破了iphone对于智能手机领域操作系统的垄断地位，并且使智能手机平民化成为可能。会有更多玩家使用装有安卓系统的手机玩游戏，尤其是网页游戏，因为网页游戏占用的是玩家的碎片时间，所以玩家不在电脑前的碎片时间，将是众多网页游戏厂商争夺的目标。但进入手机市场的前提，就是游戏的UI要足够简单，甚至像《愤怒的小鸟》那样，完全没有UI，所有的指令都通过人的手指直接操作完成。这对很多网页游戏来说，都是颠覆性的改变，但也是前所未有的机遇。

对于网页游戏研发公司来说，2010年的形势有利有弊。一方面，2010年下半年市场上涌现出大量的热钱，好的网页游戏/社区游戏产品炙手可热，这对于研发团队，尤其是苦于找不到经费的研发团队来说无疑是个利好消息。但另一方面，2010年互联网的流量资源越来越集中到几大核心运营商的手里，腾讯、360安全卫士、百度，只要你想运营网页游戏，你就无法避免的要和这些互联网大鳄接触。除非你手中的是《傲视天地》这样的出色产品，否则，你基本上没有和他们讨价还价的资格，必须要接受苛刻的条件——虽然结果可能是让你的产品实现惊人的收入，但真正被开发者收入囊中的，却只有一小部分。2011年这个形势将会更为明显，所以说，网页游戏市场产品才是王道，产品才是营销的核心。

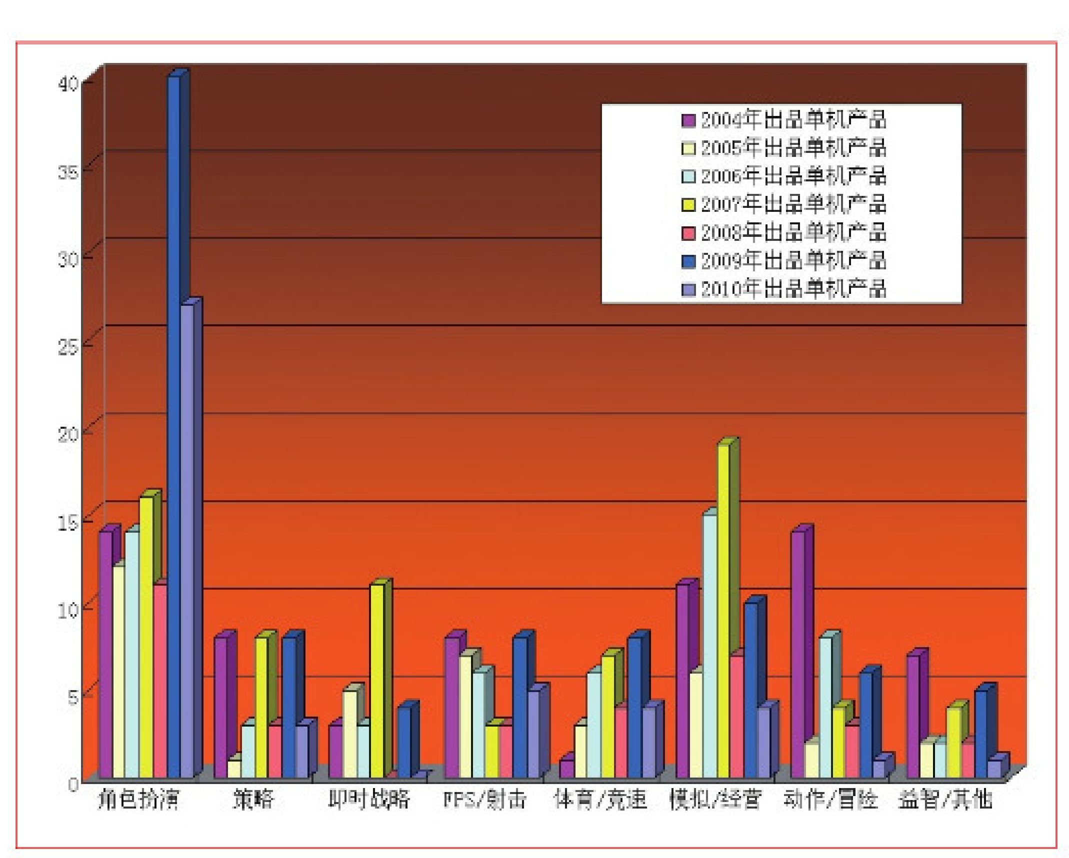
目前月收入过千万的部分网页游戏

游戏名称	开发商
《七雄争霸》	腾讯
《弹弹堂》	第七大道
《傲视天地》	37wan
《十年一剑》	上海游族
《三十六计》	上海游族
《武林英雄》	九维
《凡人修真》	4399
《烽火战国》	腾讯
《丝路英雄》	志信
《仙域》	Game2
《明朝时代》	4399
《商业大亨》	动网
《热血三国》	4399
《纵横天下》	盛大网络
《天书奇谈》	猫扑

单机游戏市场整体分析

2010年PC单机游戏种类和数量分析

当PC单机游戏的玩家群体热情不减，国际大作层出不穷的情况下，国内的单机游戏市场却缩小到对于整个游戏市场来说几乎可以忽略不计的程度。2010年中国大陆正式出版（含持续销售）的PC单机游戏产品为58款，比2009年减少了31款。在这58款新上市或持续销售的产品中，有27款为角色扮演游戏，动作冒险类的游戏有9款，FPS和射击类游戏为6款，其他几个类型的游戏作品都没有超过4款。但市场萎缩，并不代表玩家的需求很小。在《大众软件》2010年的读者调查报告中显示，选择主要玩单机游戏的玩家和选择主要玩网络游戏的玩家几乎是一样多的。另一个证明是《古剑奇谭》的成功发行，它在恰当的时间推出，在玩家中引起了很强烈的关注。

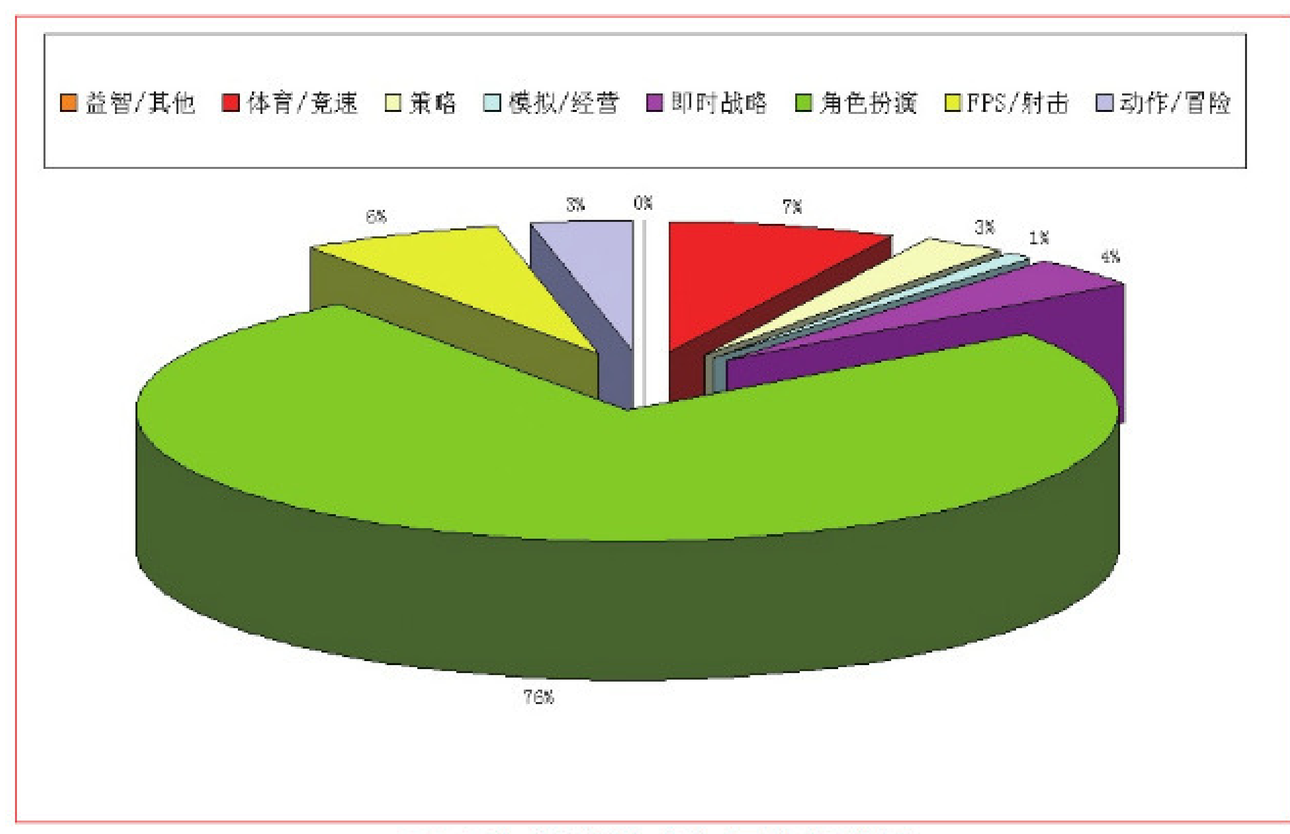


2004～2010年单机游戏出品比例（单位：款）

2010年PC单机游戏市场总规模分析

根据我们从单机代理发行商及渠道商得到的数据统计，2010年出品的单机游戏产品市场总额为7043.65万元，与2009年相比增长率为-44.5%（2009年出品的单机游戏产品市场总额为1.27亿元）。如果不是得益于《古剑奇谭》的销售业绩，那么2010年单机游戏产品市场总额比2008年全国的单机游戏市场总额还要低。

根据2010年国内主要单机游戏类型的市场额统计结果，我们制作了如右所示饼图。



2010年单机游戏市场份额分析

如图所见，在今年上市的单机游戏中，角色扮演类游戏占据市场总额的76%，成为国内单机游戏中市场总额最高的游戏类型，FPS/射击类游戏所占有的市场总额为6%。

由于无法解决盗版软件和网络下载造成的问题，同时由于网络游戏的主流化影响，导致中国的单机游戏市场的发展在2010年已经达到了最低谷。由于单机游戏与互联网结合越来越紧密、大型游戏平台的整合、网络信用支付手段的普及，以及游戏的验证、补丁更新及DLC的发布甚至于游戏的销售均可通过网络进行，并完全可以绕过国内的游戏审查制度，使得很多打算购买单机游戏的玩家，选择直接通过信用卡支付的手段从国外的Games for Windows LIVE、Steam等游戏销售网站购买游戏，并从这些网站直接下载正版客户端。这些情况也一定程度上加速了国内单机市场的萎缩。

企业及从业群体分析

根据我们的调查统计结果显示，截止2010年底，仍然在代理和销售单机游戏产品的中国单机游戏代理商仅存5家。

中国网络游戏开发企业（含团队）157家，新出现的游戏开发团队大多集中在大型网络游戏公司的旗下，游戏研发继续向着大型化、资本化的规模发展。

网络游戏运营商143家（只包含目前仍有游戏在正常运营的企业）。以上两个数字与2009年相比数量上有所缩减。在2009年，游戏开发企业（含团队）曾达到203家，在2010年，这些开发团队或消失，或被大型网游企业并购，而网络游戏运营商则有175家。

网页游戏的开发商与运营商的总数无法列出，原因是由于行业目前状况的混乱及准入门槛非常之低，很多网页游戏的运营者并不具备网络运营企业的注册资格，而游戏的开发者也并不都具备注册企业的资格。

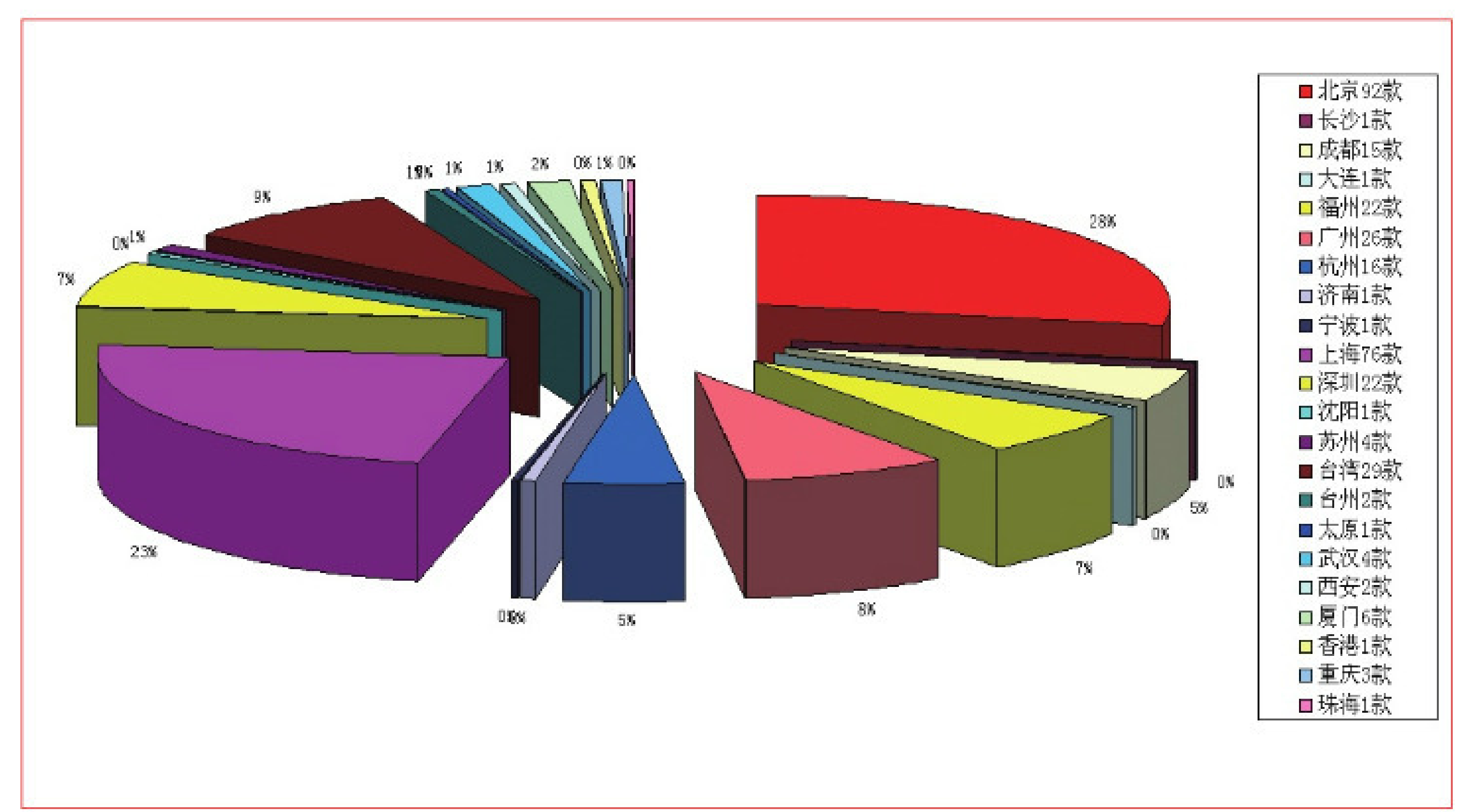
根据我们全年对游戏开发商、代理运营商及渠道商进行的调查采访，到目前为止中国大陆游戏行业的直接从业人数为110 000～130 000人。在这些从业者中，增加的人员主要以游戏直接开发人员为主，戏运营企业中的管理人员、市场推广人员、技术开发和维护人员、游戏测试及客户服务人员等从业数量没有增加，而在游戏开发方面，尤以程序员和中层项目管理者最为稀缺。

集游戏运营和开发于一身的大型企业往往拥有多个游戏研发团队或研发中心，总人数多达2000人以上。以单个网络游戏项目的研发人员看，人数也通常在200人左右。

在游戏者的从业年龄调查中，基层开发人员年龄达到了25岁；中高层项目主管的平均年龄在28～30岁之间；总裁级人物的平均年龄则在35～40岁之间，与2009年的调查数字相近。

在经过我们调研的企业中，女性员工所占平均比例在20%~25%，女性从业者比例偏低，这与游戏行业的特征有关。

2010年，国产游戏总数为327款，超过了2009年的225款，开发团队的规模扩大，能力增强。与2009年相比，北京开发企业开发的游戏由72款增加为92款。福州开发企业开发的游戏由10款增加为22款。杭州开发企业开发的游戏由6款增加为16款。上海开发企业开发的游戏由55款增加为76款。此外个别之前不存在开发企业的城市也出现了游戏开发企业。



2010年国产游戏开发商分析表

2010年游戏职业竞技状况分析

毫无疑问，2010年应该算是自电子竞技运动在中国兴起以来，表现最平淡的一年。甚至可以说平淡到了有些落魄的地步。2009年我们尚有一个WCG魔兽项目包揽冠亚军，以及饱受赞誉的成都WCG世界电子竞技总决赛可以支撑门面，2010年就几乎没有什么值得瞩目的事情拿出来说了。人气最高的魔兽项目战绩一般，人气最高的明星战队出现诸多变动，选手转会或者退役……总之基本没什么亮点。

这就是当电子竞技从一项纯玩乐运动上升到“体育竞技”的最大困难所在：既然是体育，那就要有好成绩，有冠军，有明星。有没有钱赚是组织者、运营者头疼的事情，至于站在台下的观众，永远在乎的是有没有激动人心的一瞬间，有没有可以拿出去作为谈资，骄傲地吹牛皮的东西。平心而论，中国电子竞技的2010并没有看上去那么糟。因为虽然WCG大赛上我们没有冠军，被寄予厚望的魔兽和星际天王成绩不好，但FIFA项目好歹也进入了决赛。至于在中国举办的各项赛事如WEM等，中国选手的表现也很不错。国家体育总局对于电子竞技运动的支持也终于落到了实处，让选手以运动员身份申请签证，避免了过往走个人或者商务签证被拒签的溃不成军的局面。最重要的是，虽然没有太多亮点，但电子竞技爱好者对这项运动的支持和热爱并没有太多的消退，而在这一年的各项重大活动中，也经常能看到电子竞技赛事的出现。世博会上有电子竞技赛事，ChinaJoy上有电子竞技赛事，动漫节上有电子竞技赛事。各项从网络游戏发展而来的电子竞技赛事也成为网上参与的热点。这说明，作为年轻消费群体最喜爱的一项活动，电子竞技已经被更多的社会阶层所认识并接受。这是最好的事情，只有越来越多、越来越不同的人群看到电子竞技，感受电子竞技并习以为常，电子竞技运动才能有真正的长远发展。各位能想象没有那么多打乒乓球、打篮球的年轻人，中国的乒乓球、篮球项目还有现在的好局面么？至于扶不起的足球阿斗，说到根子上就是基层参与越来越糟，想踢个足球基本没多少机会了，连带着我们的足球已经烂到亚洲三流。所以越来越多也越来越普通的赛事，其实是一件好事，它留给了我们更多未来的希望。

真正让人对电子竞技运动的未来感到忧愁的，是这么多年以来，CS、星际和魔兽三项赛事，几乎就成了中国电子竞技运动的全部。虽然FIFA项目在今年的WCG赛事上取得了亚军成绩，但几乎没有引起太大的反响，更多的人是为了魔兽、星际和CS的被淘汰而耿耿于怀。要知道，和足球、篮球等体育项目不一样，电子竞技运动的基础是建立在游戏身上的，而游戏本身却是游戏制作公司的商业作品。为了他们自己的商业利益，他们可以按照自己的意愿修改内容和规则，让游戏的平衡性向着某个方向倾斜，或者干脆让某个游戏退出市场以让位于新产品。目前星际项目就面临着这样的窘境，星际2项目已经呼之欲出，但市场反响并不乐观，星际项目的未来走向让人心忧。而暴雪公司和韩国电竞赛事组织因星际2赛事版权和分成而产生的纠纷，更让人看到了电子竞技运动在“竞技”的旗帜下隐藏着的商业狰狞。体育精神与商业盈利本身就是离不开又天天吵的一对冤家，其中的博弈需要高手来操盘，可是我们看不到我们的大卫·斯特恩在哪里。

WCG中国区总决赛开幕的时候，NeoTV放映了一段他们自己制作的WCG10周年的视频。在这段视频中，很多人都可以找到他们对于WCG过往的回忆。不知不觉，这项运动已经有了十多年的历史，希望总是在其中盘桓，而局面总是让人不满意。最早一代的电子竞技先驱者目前都已经基本退居幕后，新一代参与者给电子竞技运动带来了更多的精彩……和混乱。至于2011年会是什么走向，我们还是可以乐观一下的。毕竟现在的平淡是为未来的精彩做酝酿，中国电子竞技总比足球要争气很多吧。



总论

以上您所看到的，就是《大众软件》第10届中国电脑游戏产业报告的主要内容。10页的内容肯定不能彻底概括中国电脑游戏产业在2010年的发展，但我们相信，通过它，您可以对中国的电脑游戏行业有个相对完善的了解。

2010年对于中国的游戏产业而言，依然是一个瞬息万变的时期，但与其说是游戏产业的瞬息万变，不如说是互联网发展、互联网营销手段发展的瞬息万变。但我们相信，中国的游戏产业在今后会越来越成熟、完善，会有着自己蓬勃的发展。

根据我们的计算，2010年中国网络游戏市场总额为306.14亿元人民币。

网络游戏的全国活跃付费账户数量为1493.8万人。

2010年全国全年平均在线人数为741.5万人。

2010年中国网页及SNS游戏市场总额为28亿元人民币。

2010年中国单机游戏市场总额为0.704亿元人民币。

综上所述，2010年中国电脑游戏产业的市场总额为人民币334.84亿元人民币。

根据2009年~2010年的市场增长率，我们预计在接下来的2011年中国游戏产业的市场总额会超过394亿元人民币。

新版《土著也疯狂》



生于尘埃
From Dust

■内蒙古 天然呆小喵

在经典游戏《黑与白》系列中，玩家可以扮演神来引导庇护你的子民，玩起来乐趣颇多。而如今，育碧也开始打类似的主意了，我们将会看到一个极具创意的游戏，玩家同样在其中扮演神，并且带领你的子民前进。虽然育碧将《尘埃计划》（Project Dust）更名为《生于尘埃》（From Dust，以下简称FD），但可以确信的是游戏创意有增无减。

土著版《黑与白》

在FD中玩家将直接扮演一个部落的神灵，带领土著部落与敌人抗衡。而敌人并不是什么怪兽或是敌对部落，你将带领臣民直接面对大自然的无穷力量，用自己的神力来保护他们免受自然灾害的攻击。

在游戏中你可以运用各种神力来对抗大自然的力量，你需要帮助你的部族在大陆上迁徙，路途中各色自然力量都阻止不了原始人类前进的和脚步。从这一点来看，FD游戏的文化深度足够好，类似于《孢子》向你展示了一个生物从出生到辉煌的进化之旅一样，FD向你展示了远古人类征服自然的艰辛历程。

而且与《创造》类似的是，在帮助部族前进的过程中也需要你发挥想像力。比如你的部族要跨越一条溪流，那么你就要运用你的神力来帮助他们，当然，这还需要一点点奇思妙想。你需要用鼠标控制一个圆球来画出各种形状来施展神力，比如你可以直接在溪流上不停创造沙子直到形成一个桥，或许你可以更聪明一点，在溪流上游创造足够多的沙子把溪流完全阻断。再比如要通过正在喷涌的火山时，你可以创造大量的水来浇灭火山，当然也可以用沙子堵住正在喷涌的岩浆。

部族的迁徙之旅

部落的任务是寻找元素石，而你则需要保护他们找到并安全返回，游戏中绿色路线是表示畅通的，而红色线则是村民安全通过被阻。你并不能控制部落村民，只能以引导的方式来帮助他们。村民在行进途中会让玩家获得更多的新能力，除了创造水、石头、沙子、熔岩、野生植物和树木等等外，FD还可以允许你获得暂时将水凝固的能力，或是将水流转向的力量，而你将运用新力量帮助他们继续前进。



火山爆发，你需要保护你的子民

当村落变得足够大后，将会分出去形成一个新的部落，你要帮助新部落来获得更多的能力，但前提是你得帮他们找到一个适宜生活的地方。在你的村民数量足够多并达到临界点时，会发生大迁徙（the big migration），你可以集结你的村民后将进入下一个地图。

制作：Ubisoft
发行：Ubisoft
类型：即时策略
发售日期：未定
推荐度：★★★★

玩的就是“光晕”范儿

第8分队——敌视
Section 8: Prejudice

■上海 死星战将

尽管在玩家中取得的反响一般，但实际上由TimeGate Studios于2009年9月推出的《第8分队》（Section 8）是一款素质相当不错的主视角射击游戏，它几乎具备了可以成为经典的一切要素，譬如由“虚幻3”引擎打造的优异画面、丰富而平衡的武器装备及载具系统，充满战术弹性的多人对战模式等。可惜由于先天“出身”问题，这款游戏在推出后没多久就令人惋惜地被遗忘了。尽管如此，游戏的开放商并未放弃努力——就在不久前，TimeGate Studios正式对外宣布，游戏的续作《第8分队——敌视》（Section 8: Prejudice）已处于紧张开发中。

在前一部作品中，玩家扮演地球帝国的精英部队、第八分队的一名队员



载具系统也是系列的一大亮点

Alex Corde，受命潜入敌对的猎户军团（The Arm of Orion）的领地星球内执行渗透与破坏任务，后者是一股新近崛起的神秘外太空殖民地武装势力。随着地球帝国与猎户军团的战争进入了漫长而危险的对峙状态，越来越多的谜题也相继浮出水面，比如猎户军团作为一个反叛的殖民地武装，却拥有能与帝国最精锐的第8分队相抗衡的尖端科技和强大军事力量，他们的真正幕后主使是谁呢？地球帝国与猎户军团之间爆发战争的缘由真的只是因为纯粹的利益冲突？这一系列的问题都将会在“敌视”中不少于5小时、共9个单人剧情关卡中得到解答。

当然，较之前作苍白的剧情设计，更加富有娱乐价值的单人部分并不是“敌视”里主打的卖点，因为TimeGate Studio的雄心仍侧重于打造一款流行的

制作：TimeGate Studios
发行：待定
类型：主视角射击
上市日期：2011年第一季度
期待度：★★★


近战少不了用冷兵器

在线对战FPS。为此在“敌视”里制作公司做了不少工作，比如为之引入更多的武器装备、载具以及一些新游戏特性等。先来说说武器配件系统：本作中你能使用形形色色的小玩意定制你的武器，它们对于武器的存在就好比黄油对面包的美妙搭配，像是给机枪装备上特殊的燃烧弹，给敌人造成更大的伤害。前作中的装甲自定义系统在本作中也得到了进一步的发扬光大：你可以为自己的动力盔甲装上不同的自定义部件来强化其在不同领域的能力，比如强化你的瞄准精确度或者防御力。不仅如此，本作中的不少装备还带有数量不等的插件插槽（Upgrade slots），玩家在游戏过程中逐渐解锁对应的插件并附加到装备上，使其效能最大化。当然，本作中还出现了一些颇为吸引眼球的新武器，比如EMP电磁手雷能够削弱敌人的护盾，或是使其喷气背包的电子元件暂时无法工作。


狭路相逢

目前已经确认“敌视”最多支持40名玩家对战（PC版，游戏的Xbox360版的联机对战最多支持人数是32人）。TimeGate Studio提供玩家以更大的战场，以及更丰富的地形环境如熔岩地带、雪地、山地。和前作一样，多人任务中保留了地图上随机生成的战斗任务（即Dynamic Combat Missions）这一创意设计，玩家除了要执行必须的占点等任务外，还能通过执行渗透、暗杀敌关键NPC等任务来获得更多的征召点（Requisition Points）用于购买载具、防御炮塔以及一些战术辅助比如战场扫描等，同时也最大程度地延展了多人游戏模式下的乐趣。玩家在游戏中入场以及重生方式仍然是“轨道空降突击”模式，不过较之前作，“敌视”里制作公司增加了空降流程的可控性，一个完美的空降姿势能有效地避免地面对玩家造成的物理冲击伤害。


与队友并肩作战

另外，本作已经确认会导入一种新的多人模式“人海”（Swarm），此模式下由4名玩家协作应对地图上不断刷出来的AI敌人的挑战，与传统的幸存模式不同之处在于”人海“模式下玩家所在的小队还要同时防御己方的信号塔不被敌人攻占，否则就算任务失败。并且，此模式下玩家仍能通过刷怪获得点数解锁前面提到的载具、炮塔以及战术辅助来配合自己的战斗，这也是该模式最吸引人的地方。“人海”也提供了不同程度的难度选择供玩家挑战。P

落幕前的最后一战



第一圣殿骑士
The First Templar

■江苏 老黑

历史幻想题材文学、电影中出现的圣殿骑士形象，要么是荣誉感与牺牲精神的化身，是前往圣地的人们的守护神，要么就是以贪婪、嗜血、背叛的“黑脸”形象登场。确实，这两种对立的形象都是圣殿骑士在历史中的缩影。《第一圣殿骑士》（以下简称TFT）是一款冒险题材游戏，它使用了Kalypso的《海盗大亨3》的图形引擎，但这里没有椰子树和沙滩构成的热带美景，只有交织着血腥和黑暗的宗教阴谋。

落幕前的抗争

TFT将会采用写实风格，这就意味着其中不会看到任何魔法和怪物们的登场。故事的时间线位于圣殿骑士团的晚期，1291年阿克里陷落，圣殿骑士团撤往塞浦路斯，与同行的医院骑士团不同的是，他们犯下了一个致命的错误——自己携带有大量的财富，却没有属于自己的土地，后来回到法国的行动只能用自投罗网来形容。1370年10月13日，在毫无征兆的情况下，法国国王菲利普四世对各地的圣殿骑士团成员一网打尽，这就是历史上著名的“黑色星期五”。TFT的故事正是讲述一群圣殿骑士与教廷的斗争，他们将亲历这一阴谋的全过程，并且会用自己的利剑和鲜血，进行属于全体圣殿骑士的最后一战——听上去游戏的主标题似乎应该叫做“最后的圣殿骑士”才对啊！

一个典型的中世纪小镇

早期演示

游戏的第一幕，玩家将会与一名同行的圣殿骑士一道在塞浦路斯的码头登陆，随后前往骑士团的总部拜见大团长，在这里你将会学习游戏的基本战斗操作。连招组合方式使用了《猎天使魔女》的设计，游戏中并没有固定的连招组合，玩家根据战况随机输入轻重攻击的组合，都可以发出一系列的华丽招式。如果在敌人攻击判定形成的一瞬间按下防御键，主角就会用盾牌将敌人袭来的武器弹开，从而使其暂时陷入眩晕状态。在教学完成以后，主角得到了

制作：Kalypso
发行：Haemimont
类型：冒险
发售日期：2010年第一季度
期待度：★★★☆

第一个主线任务——解救失踪的女骑士Marie。在此之前，演示者先执行了一个支线任务——消灭一群骑士装扮的流寇。

这是一场典型的“一对多”战斗，但并不是一场“无双”性质的割草比赛。敌人在数量上的绝对优势，要求主角尽可能地对来袭敌人实施致命一击。除了使用完美防御的方式让敌人陷入Stun状态，再追加必杀攻击以外，缠斗过程中也要尽可能地用连招将敌人以一气呵成的方式解决，否则就会陷入敌方的包夹之中。制作组表示，支线任务可以提供额外的经验值和道具奖励，由于游戏的主角是一个团队概念，因此支线任务对于经验值获取而言格外重要。每个角色都有四个完全独立的技能树，包含有分属攻击力量、速度、强壮度和敏捷的上百种技能，如此之多的人头数和消费项目，相信经验值自始至终都会处于紧张的状态。

潜入流程

解救Marie的主线任务看上去比较难处理：这位双手持有一对匕首，背着一把十字弩的女斗士被关押在宗教裁判所之中，其中遍布有身穿红衣的裁判官和卫兵，正面杀入的难度较大。此时你可以进行另一个选择——潜入，执行这一任务的是主角团队中的两名矮个子骑士，他们具有无声渗透的天赋。Marie被关押的位置并不直接在地图上标注出来，我们需要先尾随修道院长，偷听他与其他神职人员的谈话，并且从中发现可以利用的线索。在这个过程中，玩家需要与目标人物保持适当的距离，太近可能被其发现，而太远则会无法完成偷听。在对话中，两名潜入者得知Marie正准备在监狱中酝酿一场暴动，为了避免更大的祸端，修道院长决定指派一群强盗先下手为强，将关押的犯人全部处死。同时我们也了解到之前在支线任务中所消灭的匪帮，正是受这名黑心院长的指挥。

通过修道院长打开的一个机关，两名骑士从密道进入了下层的监牢之中。在搜索过程中，玩家可以让两名角色在“战斗”和“潜入”两种模式中自由切换，只需要按一下摇杆即可完成。在潜入模式中，人物会使用蹲姿缓步前进，小地图上会显示出敌人的位置、移动方向，以及他们的视觉锥面，就像《潜龙谍影》系列的早期作品那样，只要自己所在位置不与小地图上所标注的敌人视线重合，玩家就可以免于被发现。除此之外，场景中的一些道具，如木桶、刑具，以及特殊的地形也可以用于人物的掩护，只需要按下动作键，角色就会用贴墙、“钻桌肚”等等动作来隐蔽自己。


使用双匕首，擅长暗杀的Marie


宗教裁判所不仅仅在追捕所谓的异端和女巫，他们也将成为迫害全体圣殿骑士们的刽子手

在相继躲过了几个巡逻队之后，两名骑士顺利地潜入了城堡的主楼，这里分散有许多卫兵，但与监狱中那些成群结队的巡逻兵相比，这些落单的杂鱼可以供潜入者作为演示瞬杀系统的“素材”。不仅有从背后接近敌人，然后实施割喉这一种瞬杀技巧，还有在墙角隐蔽，等待敌人接近之后来一个饿虎扑食，或者是从阳台的边缘、屋顶上的吊灯这些让人意想不到的位置发动奇袭，都是可以实施的潜入必杀技。在经过一系列惊心动魄的暗杀和躲避之后，两名骑士终于打开了城主之间的大门，将Marie拯救了出来，此时他们的行踪也被修道院长所发现，大批的卫兵正在裁判官的率领下拍马杀到，三名骑士必须亮出自己的兵刃杀出一条血路。至此，游戏的早期演示也告一段落。

与《生化危机5》类似的是，单人流程中玩家控制一名角色，其他角色由AI负责，不过与“黑妹”Sheva不同的是，TFT的AI主角最多有3人。玩家可以对其他角色进行一些策略性的影响，如进攻、援护和撤退等命令，也可以随时从AI手中接管一名角色的操控权。通过drop-in、drop-out的方式，线上玩家能够进行更加灵活的合作体验。

末世游侠这活儿永远也干不腻！

怒潮

Rage

■内蒙古 莽月飘零

玛雅人的2012世界末日预言我们起初根本没有当回事，随着时间的临近和罗兰·艾默里奇的商业电影《2012》热播，种种灾难景象将世界末日的恐慌传达到每一个人的内心深处，而电影的结尾，留给我们的是一个未知数，惊天巨浪之中的方舟将何去何从？相比毫无科学依据的预言来说，相信核战与小行星撞地球会让世界末日来得更加真实和自然。核战的点子已经被《辐射》系列拿去用了，于是，《怒潮》选择了用行星撞击地球来诠释世界末日。行星撞击地球所释放的能量比人类核战要高得多，地球受到的冲击更强，灾难过后的世界也更荒芜。

《怒潮》发生在未来，一颗名为Apophis（埃及神话中的灾难和破坏之神，看其命名就足以知道这一撞将是灾难性的）的小行星威胁着人类的生存，依照撞击地球的这颗小行星的名字来看，我们可以猜测一下，《怒潮》的时间点是在2036年左右。英国贝尔法斯特皇家大学的天文学家阿兰·费茨蒙斯表示：“当Apophis在2029年4月13日到达近地点时，地球的引力会改变其飞行轨道。这样一来，当它在2036年再次飞临地球时便有可能发生相撞的灾难。”

人类为了避免地球与Apophis灾难性的亲密接触动用了各种办法，然而都可耻地失败了。灾难和厄运不可避免地将要降临到地球所有的生命身上。不肯坐以待毙的人类立即采取补救措施来挽救岌岌可危的命运：建造避难所。政府启动了Ark系列计划（Ark series，方舟计划），建立网络状的机械自动化避难所来保证部分人类在浩劫之中幸存，被挑选进入避难所的人们要等待撞击副作用消散（比如烟尘、高温等等）过后，地球自愈到人类适宜生存后再离开避难所，而后与大自然一同重建地球文明。玩家正是被选中成为Ark计划中的一员，然而不幸的是，当你被唤醒后才发现，你所在的避难所出了事故，只有你一个人活着。当你还没回过神来，阴影中的一只利爪悄然贴在了干涩的墙壁之上，发出了刺耳的声音…



浩劫之后的世界，人心比怪物更可怕


漂亮的画面，同时也是显卡杀手

制作：Id Software
发行：Bethesda Softworks
类型：主视角射击
发售日期：2011年
推荐度：★★★★

当你艰难地从避难所中走出来时，却惊异地发现一个可怕的事实：其他避难所早已唤醒了Ark计划的成员，而他们早已在重建地球，只有你才刚刚醒来。世界已经不是原来的世界，当然也不再是Ark计划中的世界。在《怒潮》中，你可以与NPC互动、对话、购买武器，或者与他们寒暄，从他们的口中套出有用的情报。随着互动的增加，NPC对你的态度也会开始发生变化，从陌生到熟悉，从熟悉到亲密，或者反目成仇。当你与某个NPC混熟后不仅仅可以从他那里买到好东西，甚至还可以和他赌博小玩一把从他身上赢取金钱。可以肯定的是，在《怒潮》中你的态度决定了NPC对你的态度，而你的态度则由这个该死的荒芜世界所决定。

《怒潮》的世界充满了危险，秩序被破坏，失去人性的变种人横行于世，各种稀奇古怪的变种生物在《怒潮》中屡见不鲜，然而更大的威胁还是来源于人类那邪恶的内心。在《怒潮》中你可以获得足够的装备和技能去面对这些东西，除了那些FPS游戏所必备的各式枪支以外，还有一把十字弩。这把十字弩可以发射带附加属性的箭矢，比如带电的箭矢。在演示中我们看到，主角奉命去一个抽水站内部查找故障并让抽水站重新运作起来，斑驳的墙壁，氤氲的空气，肮脏的积水让这里看上去更像是一个阴森可怖的中欧世纪古地牢。当主角推开一扇门后发现楼梯下面水洼上站着数个怪物，主角瞄准水洼立刻发射了一支电箭，随后站在积水中的怪物痛苦地抽搐几下彻底的告别了这个世界——是的，水导电，只用了一支箭就干掉了一群怪物，地形与武器配合起来合理运用能让战斗事半功倍。

除此之外再玩点新花样，记得《辐射Ⅲ》里的制造系统吗？尽管这个系统虽然是很棒的点子，但是步骤却过于繁琐，除了材料和蓝图以外你还必须有一个工作台才行。而在《怒潮》中你只需要材料和蓝图就可以了，只要你愿意，你可以随时在敌人眼皮底下制造一些精密的小玩意在战斗中帮你一个大忙。比如前面用电箭放倒了那帮怪物后主角深入抽水站，在一个房间里传来了声音，主角立刻用身上的小零件和蓝图制造了一个带炸弹的遥控赛车，随后这部小赛车摇摇晃晃地驶进了房间内，随后剧烈的爆炸声传来——没错，就是你想的那样，小赛车轻松解决了房间内的敌人。可制造物品大到固定炮塔小到蜘蛛型探路机器人应有尽有，同时若是你制造的物品在使用中没有损坏的话你还可以收起来下次再用，当然损坏了也没关系，你完全可以把未损坏的零件拆下来日后凑齐零件再做新的。



载具不仅是用来飙车，还是代步工具

在《怒潮》中最大的亮点要算载具，你完全可以将其当作竞速游戏，在无拘无束的荒地上尽情狂奔，但是你要小心匪徒们那双贪婪的眼睛和他们手里的家伙——那些可不是摆设。

在《怒潮》中对气氛、临场感的把握也是十足到位的。在演示中，玩家听到了一个传闻，在抽水站不远处有一座城镇，人们都叫它死城（Dead City），许多人在踏入这个城镇后再也没有回来。而玩家将步入这个死镇，去探索人们有去无回的原因。进入死镇后，眼前充满了死亡的气息，断壁残垣上散落的锈迹斑斑的钢筋，还有四周的零星水洼让你知道这里早已被人们废弃。正当玩家环顾四周，突然一声饥饿的嘶吼打破了寂静，仿佛撕裂了天空。大量变种人随后冲了出来，成群结队，势如破竹。玩家立刻扔出一个手榴弹，然后端起了手中的枪，爆炸声和枪声交织在一起。经过激烈战斗干掉变种人之后气还没喘匀，地面又开始激烈震荡起来，就像《侏罗纪公园》中霸王龙第一次登场那样，周围的积水都如同电影中那杯水一样开始有节奏的不停震荡，周围紧张的气氛弥散开来。随后演示结束，给我们留下了无尽遐想……

《怒潮》不管是否有意无意，但都把自己推向了《辐射Ⅲ》的废土和《地铁2033》荒芜的莫斯科。他们演绎的都是浩劫后的无序世界，玩家在无序中审视自己，建立秩序，同时也看清人类的丑恶与美好的一面。至于《怒潮》的荒芜世界能否赶超废土和莫斯科地铁站，游戏上市以后自然可见分晓。P



荒地之上也有乐土，但平静的表面隐藏着更多的杀机



难得的好天气，去兜风吧



爱丽丝——疯狂回归
Alice Madness Returns

■内蒙古 莽月飘零


与巨大蜗牛作战的概念图

刘易斯·卡洛尔的《爱丽丝梦游仙境》陪伴过许多人度过童年，爱丽丝的故事在全世界广为流传并多次被改变为戏剧、话剧等。而玩家们比较熟悉的一款《爱丽丝梦游魔境》（American McGee's Alice）让我们看到了一个黑暗的童话故事，如今这款游戏的续作卷土重来了，那就是《爱丽丝——疯狂回归》（Alice Madness Returns，以下简称AMR）。

再续前缘

故事继续前作，10年后的爱丽丝从疯人院出来，但之前吞噬掉家人的那场大火并未在爱丽丝胸中熄灭，而是一直缠绕着爱丽丝的心灵，幻觉一直困扰着爱丽丝。在AMR中，爱丽丝将跟随幻觉返回仙境探寻更多的未知邪恶，探究家人的真正死因是爱丽丝首要目标。

爱丽丝将一改往日的形象，黑色的长发，哥特式的装束，还有那把死死捏在手中的诡异小刀都将爱丽丝的黑暗面衬托出来。同时，游戏也会呈现出一个黑暗的魔境世界。游戏前半部分爱丽丝会依靠手中的刀子过关斩将，当然，那些童话里的老朋友都会在游戏中出现，比如柴郡猫会在爱丽丝的旅途中指引爱丽丝前进。而随着游戏的进行，爱丽丝可以获得其他的武器甚至是魔法，其中有充满魔力的法杖、魔鬼的骰子、狂怒箱子等等，等待玩家的探索和发掘。

依然黑暗恐怖

就目前公布的宣传片来看，AMR将继续延续前作黑暗和恐怖的路子，将原本美好的童话黑化，讲述一个邪恶、黑暗的故事。阴郁的气氛将充满游戏的每时每刻，在一段宣传片中我们看到大街上飘着雪花，爱丽丝被一个装着玩偶的玻璃箱吸引，而当爱丽丝凝神观看玩偶时背后一个邪恶而又模糊的影子映在玻璃箱上，爱丽丝迅速转头却什么也没发现，而正当爱丽丝迟疑之时，玩具箱内的玩具突然燃烧起来，章鱼状的触手将爱丽丝拉入玩具箱，大火吞噬了挣扎的爱丽丝。而目前公布的截图里我们也发现，游戏中红桃女王（Red Queen）手下的扑克牌士兵们的造型充满了暴戾之气的邪恶感，被掏空的腹部似乎也在隐晦的暗示着什么。可以肯定的是，AMR在画面方面将较前作会有质的飞跃。但是AMR并不以血腥为卖点，会类似《寂静岭》那样，以诡异的场景以及行动怪异的敌人来给予玩家心理暗示来衬托出恐怖感。

AMR将在2011年上市，除了PC版以外还会登陆Xbox360与PS3。

制作：Spicy Horse
发行：EA
类型：动作冒险
发售日期：未定
推荐度：★★★☆

黑色行动，让人欢喜让人忧

■湖北 FAL



从此刻开始，Reznov已经不是现实存在之人，真正的叛逃者或许是后面倒地的那位



Sympathy For the Devil作为主题曲很不错，但在这种情况下，难免不被人当做欢乐的拆迁办之歌

万众期待的火星撞地球没有出现，随着EA大作《荣誉勋章》的发布，Danger Close以极逼真的军事真实性与Activision的互动电影作品划清了界限。在销量上，《使命召唤——黑色行动》因此一家独大，Treyarch迎来了一次近乎完美的胜利。

《黑色行动》发布时，笔者作为一个90后感觉压力很大，毕竟离游戏中的那个时代过于遥远，稍有不慎，说错几句话被扣上个“脑残”的形容词，那可是跳进长江也洗不清了。不过Treyarch最后证明笔者的担心是多余了。

Treyarch这次在剧情上没少下工夫，无论是大规模电影化过场，还是主角和配角之间的互动交流，或者配乐，都能让人感觉到Treyarch的进步，甚至称之为突破也不为过。而且这些铺垫也成功地对剧情起到了锦上添花的作用。

这里略微浪费一些篇幅来叙述剧情。Mason作为CIA特工，被中情局分配了刺杀卡斯特罗的任务，只是卡斯特罗早有准备，用一个替身做了替死鬼，顺便还抓住了Mason，送给了Dragovich。Dragovich对Mason进行了洗脑，但效果出乎意料：Mason的意识并非常人所有，他具有极强的抵抗性。因此，虽然Sterin让Mason拥有了解读数字的能力，Mason对于数字的反应却是十分迟钝的，因而无法准确的完成任务，Dragovich认为Mason不具备成为Sleeper Agent（潜伏特工）的能力，从此将他扔在牢房让其自生自灭。由于1945年Dimitri的死，Reznov对Dragovich一直怀恨在心，他渴望复仇，他生命的意义也只剩下了复仇二字。于是Reznov对Mason进行了洗脑，意图通过Mason报当年之仇，最后牺牲自己帮助Mason成功越狱。

Mason越狱后逃回美国，重新加入了CIA。在那里Mason接受了肯尼迪的召见，并接受了除掉Dragovich的任务，1963年11月17日，


大叔，换了个马甲我就不认识了？您还是回去穿宇航服扛M240吧

众特工潜入苏联的拜科努尔太空基地，他们成功阻止了导弹发射，却失去了Dragovich的踪迹。回国后，Mason刺杀了肯尼迪总统。

这里必须说明一下，肯尼迪遇刺的时间是1963年11月22日，而《黑色行动》中，越战和SOG成立的时候已经是1968年，这个时候显然肯尼迪已经死了四五年了。最接近这个刺杀日期的，就只有11月17日的潜入破坏行动了，这也解释了为什么最后Mason大骂Dragovich“试图让我刺杀我的总统”时，后者会轻蔑地回答：“试图？”因为那个时候Mason已经刺杀了肯尼迪总统，这已经变成了事实，只是Mason自己由于洗脑的缘故并不知情罢了。

SOG成立后，Mason参加了SOG，参与了越南战场的行动。由于洗脑的作用，Mason“遇见”了想象中的Reznov，并和他一直战斗到最后，当然，这实际上只是Reznov灌输的思想罢了。终章时，Mason刺杀了Sterin，被Hudson带回刑讯室，在一系列回忆和打击后，Mason终于成功地回忆起了事情的全部经过，并帮助美国避免了一场生化浩劫。

一切终于结束了……结束了么？看看最后一关解锁的情报，我们却发现，Mason的精神最后依旧没有恢复正常，他到非洲追寻一个更高层的领导权，被美国政府鉴定为危险人物，美国高层会同SAS下达了处决他的命令。

Treyarch给我们的谜团和惊喜远不止此，这则情报上还看到了SAS的队长——Jonathan XXXX（姓氏被抹掉了）。在美国，Jonathan的简写是John（尽管从英语上讲这是不正确的，但这在美国已经成了普遍的不正规用法）。SAS队长John，此人映射谁自不用多说，这也可以当作是Treyarch向Infinity Ward的致敬吧。

从这些因素上看，Treyarch很用心地进行了游戏设计，《黑色行动》也无愧于一部佳作。但纵观整个游戏，虽然情节很精彩，关卡中也有不少出色的互动剧情，但为什么却没有当年看到核爆时的目瞪口呆、普里皮亚季潜行时手心出汗、瞄准扎卡耶夫时的咬牙切齿呢？想了很久，也许归根结底，还是Treyarch只是一个学生的缘故吧。

纵观整个CoD系列，每次创新性的突破都是Infinity Ward一马当先。CoD2时取消血量设计，改为自动回血；MW1时引入的互动电影化脚本设计塑造了其作为FPS神作的地位；MW2虽然有很多瑕疵，但纵观MW故事线的剧情，MW2的作用也绝不容小视。反观Treyarch的作品，可以说Treyarch一直在模仿，极少在创新。CoD3紧跟CoD2改成自动回血，MW1刚设计出两个角色推动的双线剧情，WAW（《使命召唤5——世界大战》）立马把二战分成苏德和美日两个方面，自然也是双角色。这次的《黑色行动》，可谓是有过之而无不及。

游戏角色是游戏当中极为重要的一部分，黑色行动设计出了几个反派角色，本来应该是个性鲜明的，但怎么玩到最后发现这些角色那么熟悉？Dragovich、Kravchenko、Steiner？玩家难道不觉得这个三角联盟和MW2当中的Shepherd、Boris、Makarov如出一辙吗？Dragovich和Shepherd都是为了自己的野心而背叛自己的部下，导致主角的好友惨死，两人的命运也完全相同——都是死于主角之手。Kravchenko和Boris目的相同，都是互相勾结谋求更高的权利。要说Makarov和Steiner，那还真是一个模子里刻出来的，都是被另外两人利用，都是高层手里的棋子，到最后都遭到了背叛，因此都不得已而向原先的敌人求助结盟。Treyarch，还能再山寨点么？

除去人物上的极度相似，许多关卡的设计也都给人强烈的“MW感”。Vorkuta越狱的摩托车桥段，总会让人想起Cliffhanger的雪地摩托。WMD撤退的情节也可以看作效



Mason最终难逃一死

仿Cliffhanger——警报响起，大门打开，一群人呼啦啦涌进来拿着枪围住Hudson，就差没倒数三二一了。SR-71的情节，好吧，笔者怀疑他们受到MW1 Death From Above关卡中AC130的影响，所以弄出个侦察机版的AC130，最让人感觉新颖的是一向不太重视电影化效果的Treyarch这次居然学起Infinity Ward专门弄出个电影化参观五角大楼的关卡……Infinity Ward让玩家操纵的角色Allen和Soap有了几句台词，Treyarch便及时跟进，Mason从头到尾嘴就没停过。

最受人诟病的还是枪械的处理。如果说MW2当中的枪械问题，斯拉夫军使用各种5.56制式武器还可以解释为适应美国本土作战补给，加上高层只是把他们当作棋子，根本就没有考虑后勤保障。那1968年越战时Spas-12和AK74还有M202是怎么来的啊？也难怪有网友开玩笑说，越共有了这么穿越的武器，怎么没有打到华盛顿去，把尼克松押着游街示众？虽然CoD向来的传统就是看剧情，但武器上的不真实性无疑会降低整个游戏的代入感。Treyarch在这里犯了一个严重的错误。

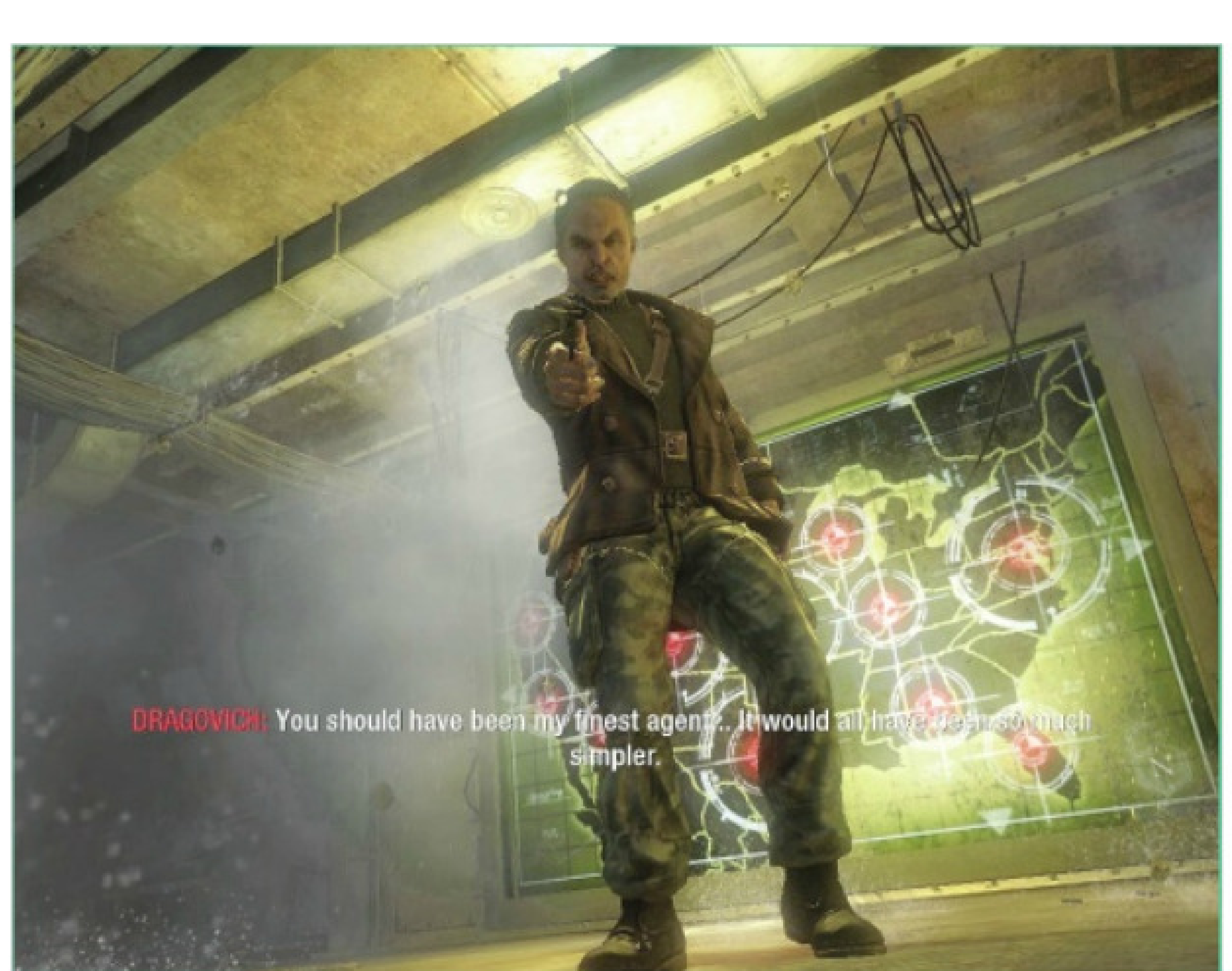
当然，Treyarch也从Infinity Ward小组学了不少经验和教训。MW2不被理解，很大一部分原因是Infinity Ward没有处理好明暗线，在别墅里，没人提醒玩家“看看那些剪报”，Price也没有对Soap说过“死羊倌从哪弄来那么多坦克悍马”，这样直接导致一些重要的剧情被玩家略过。Treyarch已经知道剪报策略效果有限，如果这次在审讯室贴上一张纸，上书“Reznov越狱已死，有事烧纸”，这样做难以引起注意不说，本来就诡异的剧情也会因此变得更加扑朔迷离。正因如此，Treyarch干脆启动了完全电影化的游戏方案，绝大部分信息都通过对话直接透露给玩家，这样既避免了玩家的误解，又达到了互动电影的效果，可谓一举两得。

不得不说的是，Infinity Ward的电影化游戏设计可谓是宗师级别，Treyarch虽然努力模仿，但最后也不过是达到模仿的程度而已。老师表演了一套技惊四座的绝技，众人叹为观止，此后学生上台，演出的内容和老师的一般无二，再加上学生功底有点不到家，观众自然对学生无太大印象，反而会更加惊叹老师的绝技。很不幸的，Treyarch就是学生这个角色，纵然再怎么模仿，在挑剔的观众看来，当年的麦克米兰和普莱斯已经成为了一个经典的回忆，无论怎样也无法超越了。

虽然话是这么说，但这也不代表《黑色行动》没有亮点，这次Treyarch在剧情铺垫和前后呼应上下足了功夫。游戏开头和结尾，我们都看到一个女人播报数字。特别是在结尾时，随着播报，我们看到电影胶片中肯尼迪遇刺前的情景，以及Mason的出现。这一切都暗示着Mason没有逃过洗脑的影响，刺杀了肯尼迪总统。而这个女人，则是指引Mason进行刺杀行动的实行者。这个刺杀计划的成功也促使Dragovich做出实行Nova 6计划的决定。只不过根据美国电影定律，阴谋越大，失败的几率就越高，Dragovich也不能例外。Mason最后终于回想起一切，挫败了通过广播电台释放生化武器的行动。但我们所知的历史呢？

对于肯尼迪刺杀案，我们熟知的一个人是Oswald（奥斯瓦尔德），许多人都认为肯尼迪死于他的手上。当他被审讯时，他说到“我只是一个替罪羊”，随后便被另一名杀手灭口。暂且不去讨论历史真实与否，就这段历史和游戏而言，结合也算是很紧密的。Mason挣脱束缚后，击倒了Hudson，开始四处游荡，在经过一个走道时，Mason会说：“Oswald……Compromised”（奥斯瓦尔德暴露了，隐喻人们把他当作凶手）。这是否暗示着，也许Oswald的确只是一个替罪羊，真正的凶手Mason一直不为人所知？预告片中Woods的那句话：“我们生活在一个眼见并不为实的世界里，只有我们当中的少数人知道真相，你所知道的一切，在我们生活的那个世界里，都是谬误。”这句话在游戏中有了一个比较完美的诠释。

整体上看，《黑色行动》的确是一部佳作，虽然各种原因让它无法取代MW系列的位置，但显然Treyarch的进步大家有目共睹。只是电影化游戏设计现在已经被挖掘到了极限，再加上没有了Infinity Ward，以后Treyarch要如何走独立自主创新的路子，恐怕还得费一番脑筋。再加上Activision最近疯狂注册了《使命召唤——未来战争》等一系列品牌，这类产品的开发重任无疑会偏向Treyarch一边。一言以蔽之，“路漫漫其修远兮”，Treyarch还需努力。P



爷，您要拿个左轮装装酷，谢菲尔德非得喊您做爸爸不可


跪求Soap灵魂附体


我们有理由相信，这个女人也是sleeper agent之一，或者是打入五角大楼的特工



剑的传说，直到永恒

——写在简体版《云之遥》上市之际

■北京 呼吸机

“《云之遥》可能是《轩辕剑》系列（单机版）的最后一作。”

听到这句话，不知道读者是否像我一样感到震惊。随着近年来国内的网络游戏狂潮，无数单机游戏制作公司纷纷转战网游，但还有很多执著而坚强的制作者们在单机市场中孤独地守望，于是“孤岛效应”成为了近些年单机游戏圈子中所奉行的规则。不断有二三线游戏在市场中处于弱势地位最终不得不在商业失败中终结或转战网游，《新绝代双骄》《三国群英传》等系列早踏上了不归路。随着他们的出局，有很多一线游戏也因游戏内容不够符合市场需求（并不等于游戏质量差）渐渐边缘化，屈居二线，最终也只能黯然离开。也许玩家早已料到《轩辕剑》已经陷入了这种窘迫局面，但没想到事情来得如此之快。

但无论如何，只要是关注游戏界的玩家，都一定听说过《轩辕剑》这个如雷贯耳的名字。虽然我这里不想再次给《轩辕剑》戴上“中国的最终幻想”“国产游戏史诗级大作”这样华而不实的光环，但是我必须承认《轩辕剑》在玩家心目中的地位与对国内游戏的影响。《轩辕剑》与所有大系列一样，你可以爱它，可以恨它，但不能无视它的存在。加上近些年单机游戏市场和局势的改变，更让残存的“三剑”得到更多的关注，是时候重新思考“到底什么是真正的《轩辕剑》”了。笔者写这篇文章的目的是通过分析该系列，尤其是四代以后近几年的作品，做到尽可能客观地评价《轩辕剑》，同时分享我的拙见。

一、从游戏标题看《轩辕剑》内外的历史

《轩辕剑》起源于1990年，20年中，该系列陆续推出了11款单机游戏与3款不在我们讨论范围中的网游。单机中除了不着调的《轩辕伏魔录》之外有5部正传和二代外传《枫之舞》、三代外传《天之痕》、四代外传《苍之涛》、五代两部外传《汉之云》和《云之遥》……

相信看到这一串长长的游戏名单，并没有深入地接触《轩辕剑》系列的玩家基本上会感到头晕目眩、四肢无力，甚至想赶快跳过这页杂志。但在游戏后面添加副标题对表现游戏内容和主题、深化游戏思想都有正面作用。与其像《仙剑奇侠传》那样只在游戏系列名称后面简单地加一个数字，不如带有副标题更有独特意义。

《轩辕剑》系列的副标题一向有与主题和情节相关的含义，比如三代的副标题是《云和山的彼端》，从标题中可以看出游戏旅途的起点在西方；四代的副标题是《黑龙舞兮云飞扬》说明剧情时间在秦末汉初；五代的副标题《一剑凌云山海情》象征故事发生于山海界。外传也如此，《天之痕》预示着灾难，《苍之涛》表现着个人爱恨在历史中的渺小，《汉之云》述说了朝云对大汉的责任，而《云之遥》写出了主角的感情。

其中最容易混淆的是五代的两部外传《汉之云》和《云之遥》，其中暗示着朝云和暮云是两部游戏的主角，尽管《云之遥》的标题和其主角都受到了一些非议。有趣的是，近几年的国产RPG中，主角的名字会莫名其妙的有一个“云”字：《仙剑奇侠传四》的云天河、《仙剑奇侠传五》的姜云凡、《古剑奇谭》的韩云溪（百里屠苏）、以及《汉之云》的朝云和《云之遥》的暮云……到底是制作者想象力太贫乏了，还是玩家对叫“云”字的主角情有独钟？

游戏最大亮点是对不同时代历史的涉及，比如四代的秦末、《苍之涛》的春秋和晋朝、《汉之云》和《云之遥》的三国时代等等，但贯穿全局的线索必然是轩辕剑，虽然游戏的世界观并不像我们所期待的那样天衣无缝、完美无缺。比如在《天之痕》之前，“十大神器”只有轩辕剑和炼妖壶出场，而四代及其外传《苍之涛》淡化了“十大神器”的地位，并以木甲术为核心。《轩辕剑伍》的三部曲中颠覆了之前轩辕剑作为武器的情节，并大量使用“剑气”等等，但似乎很少有人会考虑为什么陈靖仇砍掉宇文拓手臂时轩辕剑中的朝云不会加以阻止，或者太一之轮上面到底写的是“魏克蜀”还是“蜀克魏”。

至少在国内的游戏环境中，世界观是为体现主角性格和经历而服务的，主角永远是故事的核心。西方RPG往往营造一个如《辐射》中废土世界那样庞大的世界任玩家冒险，但国产RPG会让主角作为直接的中心。比如《仙剑奇侠传》在三代将故事上移50年以至于与前作没什么联系，四代甚至将蜀山的背景“搬家”到昆仑，但这都不阻止游戏受到好评和追捧。

而大宇“双剑”中的《轩辕剑》系列却做出了一个更聪明的选择，将历史作为主线。这样下来，可以任意发挥的游戏空间不只在仅仅是几个门派、几大家族，而变成了时间跨度为几千年，空间跨度横跨欧亚大陆的RPG系列。但《轩辕剑》不同于《剑侠情缘》等游戏只会在历史内部进行相对武侠化或者卡通化的解读，它往往是源于历史却高于历史的。比如三代及其外传《天之痕》在空间上联立东西方空间穿越，四代的古文明，其外传《苍之涛》在时间上联立春秋和晋朝的“秦晋之争”双线历史，五代两部外传的主线变成三国历史背后“飞羽”与“铜雀尊者”的战争。这都表明了《轩辕剑》系列的大气。时间穿越、平行世界、虚假与真实的对峙、灵魂共鸣……这些只会出现在科幻小说的创意被DOMO信手拈来，自如地加入到历史环境中。这样游戏拥有了一个虽然世界观不一定统一，但题材和发展空间近乎无限的世界观和游戏体系，比同期那些改编武侠小说或者凭借一男N女与俗套剧



中规中矩的人设将不再风光



仔细看《云之遥》女主角，当然，战斗中还有更让人喷鼻血的东西……



微创新是近几年国产单机游戏的选择



木甲术、天书，什么都有可能出现在古代，国游想象力并不缺失



横艾的高人气隐瞒了背后的剧情漏洞，还有，在水上跳舞的动作很像尤娜

情的RPG不知道高明多少。

但可惜的是，这一系列终究“成也历史，败也历史”。当下的单机市场，名曰“武侠”其实有武无侠，男欢女爱的古装偶像剧成为了市场的主流。虽然被迫让步，但感情戏终究不是《轩辕剑》的长项，从而使该系列逐渐在孤岛效应中处于劣势。这也似乎同时告诉了我们，在这个商业化的社会，只有当主流文化成熟的时候，与之相对的另类文化才能得以发展。这个时代下能在剧情、世界观甚至思想性方面再现单机游戏黄金时期的“神作”的可能性微乎其微。

当然，在其中我们也看到最重要的，也就是DOMO小组坚持不懈的制作精神与认真严谨的制作态度，这也许也就够了。在其中，我们也不免看到愿望与现实、个人理想与商品社会、生存与梦想之间的矛盾冲突，和《轩辕剑》一样，所有国内的单机厂商都无法回避这个问号，但这已不是我只言片语可以说清的了。

之后我们又引出了两个新问题，即关于该系列发展中脉络：游戏的过去与现在的关系是怎样的？游戏在发展中有什么变化与得失、突破与继承？

二、“《天之痕》遗风”？另一只眼看“轩辕”前世今生

2011年1月1日，简体版《轩辕剑伍外传——云之遥》上市，虽然比台版晚了近一年，但估计因为游戏的全程联网让这回的简体版不会像《汉之云》那样受到冷遇。

其实，《云之遥》台版推出之后，立刻受到了褒贬不一的评价，其中有人用“《天之痕》遗风”来形容这款新作《云之遥》，可算是对它的认可。《天之痕》是无数玩家公认《轩辕剑》系列最好的一代，物是人非，离《天之痕》那个时代已经整整过了十年，单机市场也由繁荣变成了萧条。这个环境下能做出有“《天之痕》遗风”的游戏确实不容易。

但另一方面，当我们看到了《古剑奇谭》太子长琴的两个转世不由想到《幽城幻剑录》，当我们看到《仙剑奇侠传五》公布主角小蛮时我们会从她身边的判词之中想到《仙剑奇侠传》一代的阿奴，而《云之遥》也被冠以“《天之痕》遗风”的称号。难道现在的作品只能作过去的影子，而这个时代下的玩家也只能享受到几缕遗风了？还得让我们从头说起。

《天之痕》是《轩辕剑三》的外传，暂且不提这部游戏获得了多少项大奖、销量如何惊人。但是仔细观察近几年的动向，《天之痕》不但被改编成了网络版的《天之痕OL》，而且将还被唐人拍成一部命中注定很“狗血”的电视剧，这些频繁的炒冷饭也无时无刻不向玩家们诉说着《天之痕》这部游戏的出众与不凡。

而《轩辕剑》五代居然反常地出了两部外传，并与正传构成相对完整的世界观，这是近几年来国产游戏少有的。但是你会发现游戏中心反传统地从剧情移动到了人物和世界观上。一个个帅气潇洒的主角带着一支十人左右的队伍浩浩荡荡闯荡地球。而人设也相对脸谱化，萝莉（玉澧、耶亚希）、御姐（娄桑、端蒙）一个不少，甚至战斗中伴有乳摇……信念古怪还异常固执的角色互相残杀构成了游戏的全部。但不得不承认，在我们不能保证剧情和思想性的时候，靠拉风的角色吸引粉丝没什么不好。而且当代国产单机和国产电影一样，剧情通顺有亮点就可以算优秀了。

但是从制作上的流行化并不能说明DOMO对自己过去的完全无视和“革命性”的突破。《云之遥》中依然有对过去的回归，比如说近年频繁出现的“壶中世界”或者“镜中世界”，炼化系统与对3D水墨画风格背景的回归都表明制作者没有忘却过去，《云之遥》对支线的重视也达到了《天之痕》的高度，过去的一切在系列中都以另一种方式存活着，轩辕剑仙、御剑、山海界、壶中仙等等元素的陆续出现也表明了玩家和制作者对过去的怀念与向往。



无数事例告诉我们三国迷们是多么难伺候


从《天之痕》众多的衍生品中不难看出该作品的影响力



大胆用开国两位忠臣的名讳命名，“飞羽”果然不一般



采用三国做背景固然吸引眼球，但是也很容易引发争议，这个时代实在是太特殊了……

《云之遥》逐渐回归到了《天之痕》中的“十大神器”世界观，并恢复了轩辕剑的核心地位。在历史穿越和架空世界都被玩腻之后，游戏回到了脍炙人口的历史背景。只不过这一次选择了三国时代，从而使游戏受到了争议。三国题材RPG一向不缺，《征天风舞传》《反三国志》都获得了一定商业上的成绩，《幻想三国志》甚至衍生为一个系列。但他们多以罗贯中的《三国演义》为游戏蓝本，以《幻想三国志》为例，游戏中姬轩愚忠汉室、紫丞招安刘备等剧情虽然令人作呕，但至少迎合了正统价值观。相比之下，《轩辕剑》五代的三部曲显得异常颠覆，不但对诸葛亮的负面评价并不令人满意，而且游戏的主题也存在争议。《汉之云》的主题是苍生高于大义，《云之遥》里好像战争是因为“立场不同”，但没有想过真正关键的是谁来完成统一大业而不是什么妇人之仁和奇怪的立场，其实三国时期连绵不断的战争正是为了消除敌对势力以一统天下。正因为背景是玩家都异常熟悉的三国，所以这几作《轩辕剑》才让玩家议论纷纷。

与《天之痕》一样，游戏将历史简化为历史背后几个超越历史的“英雄”的舞台。但六出祁山、五丈原之战变成飞羽和铜雀尊者的特种兵大战，游戏主角可以无视三国英雄（如暮云曾剑气爆发轻松击败赵云）为所欲为，甚至闯入五丈原刺杀诸葛亮连一张门票都不用买，大汉无数壮士无可奈何。《天之痕》的剧情是魔界进攻人间，而且历史背景不会引起玩家太多共鸣，但三国时期英雄辈出，这样写剧情多少会引起玩家主观情感的无法接受。好在《云之遥》最终回避了对历史的另类解读，回到《天之痕》式“超越历史”，并以架空的资料片《兰茵篇》结尾。



因为信念不同而战？这样的历史观未免略显幼稚


“遗风”可以交接吗……



这不只是三个人的时光，更是多少一直支持国产RPG玩家的黄金时光

从另一个角度来讲，《云之遥》的本身与剧情也逐渐变得“复古”。资料片中朝云和暮云的关系在敌友之间，不由让我们想到《天之痕》中宇文拓和陈靖仇，甚至轩辕双生子必死一人也让我们想到玉儿与小雪。而暮云、兰茵、张诰三人的关系被玩家称作《云之遥》版的“三个人的时光”。两部游戏中，三个人虽然都是三角恋的关系，并且作为情敌的两人都试图伤害对方，但本质的善良使之做出退让，最终甚至为了友情牺牲生命。这也许才是最好的“遗风”。故事中人物的单纯、善良和友情作为一种超越命运、超越生死而存在，更给玩家带来一种心灵上的震撼和情感上的体验——尽管这种震撼在国产单机游戏中出现率有点过高了。

在四代对科技和历史做一番思考之后，《云之遥》在剧情和思想上更多是对人文主义的一种回归，与《天之痕》一样。故事继承了反战思想，并深化了主角的情感。剧情中伏笔众多，从金狼到幼时暮云、从芝茵和兰茵会相同的技能到暮云记忆的丢失。

《云之遥》有“《天之痕》遗风”，这句话不免有些悲凉与无奈。《天之痕》就像《轩辕剑》故事里的“上古神话”那样奇迹般地存在着，难以超越，甚至难以追随。玩家更希望游戏的质量过硬，以至于当我们翻出来《天之痕》的时候，会微笑地称它是“十年前的《云之遥》”。

三、从四代后《轩辕剑》演变史看单机RPG发展

多少年来，《轩辕剑》变了很多。游戏本身从最初粗糙的半成品到发展为精品系列，画面由2D转为3D，音乐由古色古香转为传统与流行融合，人设从中规中矩变成流行化，世界观也从简单逐渐深刻，营销方法从传统变成网络化，从动画配音的加入到地城系统的引入，每一个细节都在印证这个20年的经典系列依然与时俱进，没有被潮流抛弃，也没有被我们误解。

从游戏的制作史来看，可以分为两个阶段，第一阶段是1990～2000年，第二阶段为2001年至今。两个阶段中，第一阶段使用2D，第二阶段使用3D；第一阶段重在尝试，第二阶段重在发展；第一阶段国产单机游戏正在蓬勃崛起，第二阶段国产单机游戏一直在走下坡路。在第一阶段中，《轩辕剑》系列不停地尝试中终究在《枫之舞》确立了整体思想、主题、世界观、价值观


萝莉撑起一片天


系统微调是国内多数单机游戏发展的思路

与建立在历史之上的剧情，而三代正外传两部游戏确立了之后长达十余年的制作模式与思路。我们重点讲第二阶段，也就是四代之后的几作《轩辕剑》，相信通过总结该系列的过去能对单机RPG的未来有一些启发。

游戏四代刚刚推出的时候， 3D画面引发了许多争议。人物呆板、动作僵硬、场景粗陋，甚至有的时候还会出现Bug，于是保守的悲观者们要求回到曾经细腻华美的2D。但之后每一代作品中3D的画面都一步一个脚印地前进着。从《轩辕伏魔录》粗糙的3D到《苍之涛》简单人物表情的丰富到《汉之云》光影效果的引入，最终到《云之遥》逐步走向真实，DOMO小组确实煞费苦功。虽然无法与《质量效应》《龙世纪》《最终幻想13》等国际一线大作比肩，但3D化确实顺应了时代发展。其他国产游戏系列多一直固守2D阵营（如光硕的《三国立志传》）或者局部3D（如宇峻的《幻想三国志》），但它们都没有跨过“大作”的门槛。当初并没有足够对3D是未来王道的认识，现在也有随着画面提升国产单机“孤岛效应”加强的担忧，但毕竟没有谁可以阻挡趋势和潮流。

游戏的画面和音乐整体趋势在进步，虽然有快有慢。比如玩家对五代的画面就有些不满，但是这只是系列发展历史上的一个小小污点，技术在手，这些可以一笑了之。“画面逐步进化，系统一成不变”成为该作脉络。但最值得我们争议的可能就是剧情，以及游戏背后的文化。

从《枫之舞》开始，剧情一直是该系列值得自豪的地方。在独有的历史观之下，游戏无法避免多数国产RPG特有的青春偶像主角、多角恋和固定的剧情套路。在注重对人物感情的刻画，争取“以情动人”之外的同时，我们也可以看到游戏对传统RPG套路的挑战。比如说朝云、赛特的出现扫荡了“主角必是菜鸟”的不成文法，水镜、车芸也对美女群中的男性主角们“开炮”，而横艾、芝茵告诉我们主角也可以“卧虎藏龙”。

如果说《轩辕剑》的剧情还有其他影响，就是告诉了每一个制作人以及玩家，RPG的剧情不只有爱恨情仇那么简单，历史和架空幻想之下我们可以创造出的创意元素和剧情还有很多，只不过我们没有挖掘而已。但游戏剧情对主题的表现力依然有限，剧情虽然说删去了正邪对抗的低龄化，但说来说去就是亦正亦邪的组织或者角色因为信念不同而互相攻击，我认为还有更深刻的思想值得游戏去表现，可是这也许是对“第九艺术”比较深度的要求，但现在环境中确实难求。

这无疑是国产单机游戏的一大死结，由于剧情和叙事方法缺乏突破使得俗套产生，而“孤岛效应”和苛刻的市场需求让不符合俗套的游戏逐渐边缘化甚至消亡，从而残留下来类“仙剑”保守的游戏。这种恶性循环让国产单机20年来画面逐渐精美，音乐愈加动听，但游戏本身只能新瓶装老酒、换汤不换药。这个硬伤下，我们也只能叹息。





《轩辕剑》3D画面进化史

四、结语：永远有多远？



二十年磨一剑，《轩辕剑》经历了太多。游戏中讲述的是以中国历史为主线的幻想故事，但游戏本身就是一部完美的国产单机游戏编年史。《轩辕剑》经历过早期大宇和智冠分庭抗礼的时代，经历过《天地劫》《轩辕剑》的强强争霸，经历过单机萧条之后的“双剑”时代以及今年的“三剑争锋”。

“剑的传说，直到永恒。”热爱《轩辕剑》系列游戏的玩家一定不会对这句话感到陌生。但是仔细回想这句话，多少有些悲凉与无奈。难道真正国产单机的利剑只能“哥只是个传说”？难道我们只能带着一个传说直到永远？言语之中不免有制作者的惆怅之感，但这种惆怅如果发表出来，恐怕在现在的舆论下也只会被玩家扣以“倒苦水”之名吧。

我们心目中的那个传说也许只是《天之痕》的遗风而已，我们也只能“托遗响于悲风”。回顾这20年，轩辕王朝如一场幻梦。但我相信，面对现在的现状，制作小组自然不会听之任之，无数单机制作者其实在等待着一个时机，直到它的到来……

《星际争霸Ⅱ》PvT“学院派”分析

■天津 陆震



作为一款即时战略游戏，《星际争霸Ⅱ》幸运地诞生在一个前所未有的美好时代。经历了从《红色警戒》《魔兽争霸Ⅱ》《帝国时代》到《星际争霸》《魔兽争霸Ⅲ》冗长的技战术积淀，又有韩国十年电竞联赛对电竞产业的诠释、完善以及推广，辅以Boxer、Nada、July、Madfrog、Grubby、Happy等一批新老电竞巨星转型的推波助澜之力，“星际2”在其诞生的短短数月间，便顺利继承了先辈们开拓的宝贵疆域，借时代之力取得成功，也为时代的延续作出了贡献。随着如火如荼的GSL联赛及万众瞩目的暴雪嘉年华相继举办，“星际2”迎来了属于它的电竞新时代，一场电子竞技的饕餮盛宴。


当今世界人族诸强，从左至右依次为Maka、Boxer、Rainbow以及中国的骄傲Loner，他们是神族玩家永远的痛

《星际争霸》中的PvT一直困扰着广大神族玩家，它成就了英雄神族Reach，在人族独霸的时代里以刚猛风格正面撑起神族不朽的精神旗帜；也断送了WCG冠军Stork，这位有着“无缺点总司令”之称的强大神族不得不在教主凶悍的Rush与毫无破绽的全防流前一次次俯首称臣。时至《星际争霸Ⅱ》，PvT的弱势并没有得到多少改变。虽然广大神族高手们为我们带来许多华丽的胜利，但无论从GSL第一届PvT15胜26负尴尬的36%胜率还是去年10月26日公布的韩服排名前10中人族独占半壁而神族仅1人都可以看出，PvT依然是一个世界性难题（世界范围内Z呈现少而精的态势，使得PvT出现概率大大增加。另外水果将军在诸人族豪强的围堵中夺得GSL冠军再次证明：没有最强的种族，只有最强的选手）。

《星际争霸》的核心是经济，即所谓运营，经济最终决定兵力。由于神族同人族无论是科技分支、生产方式还是扩张节奏都有着极大相似性，因而在同水平的对抗中，胜负的决定因素由宏观的运营退化为细节性的兵种使用搭配，这点在

游戏的中前期尤为明显。在RTS游戏中，某一兵种的价值由6个主要属性决定，依次为：机动性、伤害输出（攻击力/攻击间隔，如狂战士的伤害输出为8×2/1.2=13）、射程、存活能力、特殊能力（如隐形等）以及在后期大规模作战时格外重要的体积。其中神族由其种族特性，单兵造价高昂，存活能力普遍高于人族。

神族与人族各层兵种对比：1级兵中，狂战士主伤害输出（13），机枪兵主射程（5），伤害只有7点。1.5级（即需要一个科技附件）兵中，追猎同时具有机动性（2.95）与射程（6）双重优势并有着7（10对重甲）的伤害输出。与之对应的人族掠夺者则主攻击（6.5&13对重甲）与射程（6）并具备限制对方机动性的能力（震撼弹），自身机动性保留了一级兵的2.25。神族的哨兵属于魔法兵种，具备能够限制对方单位机动性（力场）与伤害输出（保护盾）的能力，幻象技能能够有效地侦察对手并在中后期迷惑对手，战略价值不言而喻。另一面人族的死神则具备极高的机动性（2.95），能够跨越地形，作为侦察利器，还有着对轻甲农民不俗的伤害（14.5对轻甲）。PvT前期的接触也主要围绕各个兵种的基本属性展开，例如人族前期机枪带掠夺前压时，哨兵可施放力场阻断人族归路，从而充分发挥狂战士的伤害输出。而在追猎与狂战士的组合对阵枪兵加掠夺时，由于忌惮狂战士的伤害输出，人族会不断H&R，这时追猎便可以利用机动性及射程优势，不断点杀人族的单位，有经验的人族会在不断的拉扯中依仗射程优先击杀神族的追猎者，待追猎消耗殆尽后，再利用掠夺的震撼弹歼灭狂战士……

哨兵的力场技能是神族初期战斗力的核心，在己方战斗力胜过对方时，应阻断敌军归路获取更大优势（**如图1，在第一次交火中Huk战败后撤，人族穷追不舍，在支援的巨像抵达战场一瞬间，Huk回头释放力场，人族措手不及又无法撤退，局面瞬间逆转**）。势均力敌尤其在后期集团化作战时，应利用力场分割对方战斗单位，逐一歼灭（**如图2～3，面对SSKS的包夹，人族的第一反应是后撤，2个力场使人族单位互相拥挤在一起，陷入战则阵型不利，不战又难以短时间退出战场的尴尬境地。图4为力场在中期给予对方的心理震慑**）。而在己方不敌时，则应果断封住路口拖延时间并补充军力，如果贪图人族几个单位，则会造成低地的掠夺者借助坡上单位的视野点杀神族靠前单位，得不偿失（**如图5，Genius在侦察到人族全家老小一波推进时，果断取消分矿并用3个哨兵提供源源不断的力场，彻底瓦解了人族的Rush，人族元气大伤，自此一直处于被动**）。

值得一提的是，人族在提升完兴奋剂科技后，其主战兵种双M（枪兵及掠夺）能够以损失少量存活能力为代价大幅提升机动性和伤害输出，从而在伤害输出、射程、机动性三项全面占优，由此“星际2”中的人族一改往日机械洪流的硬派风格，而将兵营兵种推为主战兵种并贯穿整场比赛。Boxer与Maka都是个中好手，面对没有巨像的神族，Maka会利用兴奋剂提升掠夺者部队的机动性脱离神族的远程伤害，不断拉扯、利用射程消耗神族的有生力量，使神族的部队严重脱节将其消耗殆尽。

过渡到2级科技后，人族可以通过军工厂（VF）生产机动性极高（4.25）的恶狼战车，它对于轻甲单位（如农民、狂战士等）有着毁灭性的伤害（3&5.5对轻甲，溅射攻击）。军工厂同时还可以生产“星际”时代人族标志性兵种——坦克。攻城模式的坦克拥有很高的伤害输出（12&17对重甲）与射程（13），弱势则在于会降低部队整体









图1：人族追击不成反被关门打狗，Huk大将军的力场使用可圈可点

图2：因为要开矿而被迫放弃高地优势的队长利用初级兵包夹出奇制胜

图3：利用力场打乱人族阵型限制人族的H&R，使远程单位得以充分输出

图4：中期试探过程中突然释放力场Legalmind，让人族为大意付出了代价

图5：攀升科技的神族合理利用力场打消人族企图中期一波Rush的意图

机动性，将战局拖入阵地战，且坦克本身较脆弱。雷神正如其名，无论射程（7）、伤害输出（46）还是存活能力（400生命值）都堪称巨无霸，但巨型陆军单位体积过大是硬伤，故而雷神的主要作用是在中期迅速出现，辅以“七仙女”（7个SCV）维修、枪兵辅助，快速打击神族。战局越往后拖，雷神大体积的弊端越明显。在VF基础上，人族可以建造星际港出产空军，星际港也是继兵营之后，人族最主要的产兵建筑。围绕星际港的TvP战术层出不穷，其中维京具有明显的射程优势（对空9）与伤害输出（10&14对重甲），能够很好地克制神族的巨像和空军单位。女妖有着可观的伤害输出（19）并具有隐身能力，又为空军，对神族后方带来巨大威胁的同时，又能在正面战场造成可观伤害。渡鸦是人族的高科技兵种，反隐形，能够释放伤害输出为10的自动炮台，定点防御无人机能有效限制追猎等远程单位的伤害输出，同时，渡鸦释放的导引飞弹能一次性造成100点的范围伤害，不过该技能在TvP中极少出现。

星际港生产的最核心兵种并非各种进攻利器，而是医疗运输机，它能够有效弥补MM组合血量偏少，战场存活能力低下的不足，并提高部队整体的机动性，是MM组合能够高频率地使用兴奋剂技能的坚实后盾。在近期的版本修订中，暴雪对运输机进行了大幅削弱，机动性由2.75降至2.5，并普遍提高了神族与虫族建筑的生命值，从侧面削弱了运输机携带MM部队偷袭的功效。最后的巡洋舰只存在理论上的出场可能，故不作讨论。

神族科技出现三条方向，分别为机械制造厂（VR）、暮光议会（VC）、星际之门（VS）。

VR科技路线是目前使用频率最高，弹性最好的科技分支。机械制造场出产的第一个单位是机动性只有1.88，无攻击力、隐形且具备反隐能力的观察者，这个其貌不扬的小东西能在中期为神族带来大量宝贵信息，如人族2矿与否、兵种组成、科技选择等，并且在对人族女妖偷袭防御战中扮演着不可或缺的角色。之后出场的是不朽者，即一代中的龙骑士，该单位为中前期的神族带来了高伤害输出（14&34.5对重甲），同


图6：利用医疗运输机空投火车打击神族后方，转瞬间重创神族经济

时100点护盾、200点生命以及不朽护盾技能大大提高了不朽者的战场存活能力，面对人族效仿1代中的SKT1压制战术以及速雷神加“七仙女”Rush时，不朽者担当起关键的反制角色。

“星际2”中由于取消了金甲，使得运输机难有出场机会，现在更多的是在Rush中提供能量场，为神族的折跃门科技提供支持。战网上有神族高手用出速出2不朽者并用传输棱镜载至敌人后方，展开棱镜传送狂战士Rush攻敌不备，往往能取得不错的效果。VR科技之所以能成为目前对阵人族的主流打法，除了上面提到的观察者，便是接下来登场的神族终极陆军——巨像。针对人族在使用兴奋剂后在伤害输出、射程、机动性的强势，巨像的出现使得神族在射程、伤害、全面占优，在升级射程科技后，巨像拥有9的射程，使得人族MM部队的机动性难以发挥，针对人族生化部队战场生存能力较低的特性，巨像18的线性杀伤无疑能使神族在正面战场获得绝对的主动权。正常对垒中，巨像的科技建筑机械研究所建造到一半是大部分神族高手开矿的时间点，也是人族针对性的压制时段，需格外注意。关于巨像需要特别强调其体积，巨像虽然为巨型单位，但由于具备跨越地形的特性，巨像与普通单位间并不存在体积碰撞，大战中巨像可以自由进退，配合烧饼的力场限制人族机动性部队的追击，拥有射程优势的巨像将拥有极佳压制性，即使不与其他单位碰撞，作为巨型单位的巨像个体间依然存在碰撞，因而在比较狭小的路口与人族部队交战时，巨像群很难发挥线性杀伤的积累效果。比较典型的战役发生在GSL第二赛季，由代表中国玩家首次出战的Loner对阵韩国高手Bleach。对战进行到第3局，Loner在前期的骚扰没有取得任何便宜，反而使对方的陆军迅速成型，局面逐渐陷入被动。中期Loner果断前压，从而获得了交战地点的选择权，大战在神族分基地附近的斜坡展开。交战初期，巨像提供了可观的伤害输出，此时Loner果断将自己的所有部队后拉，使自己的MM部队脱离后排巨像的射程，由于路口狭窄，只有前排的巨像输出伤害，而神族忌惮于维京的杀伤以及MM部队的输出，不敢将巨像群前拉，于是出现了神族后排3台巨像“打酱油”，其他陆军过于突前的不利情况，而Loner也凭借这招“请君入瓮”，一举扭转战局，最终打入32强。

VR科技的不足在于部队整体机动性不足，就使得神族在拥有强大正面力量之前一直处于被人族牵制的不利局面中。在面对女妖战机、医疗运输艇空投时，一旦应对稍有偏差，损失将非常严重。目前比较成熟的应对是中期用水晶开视野，建造出的主力部队兵分两路分别防守主矿与分矿，观察者分别编在两队兵中，且必须在关键路口安防视野，如派农民战局瞭望塔等（**如图7~8所示，由于前方ob看到人族没有出女妖，因而没有继续补充观察者而全力生产巨像，通过下方可以了解Freedom的兵力结构**）。

VC科技在中高端玩家中具有很高使用频率，缘其能够大幅提升兵营兵种


图7：在关键的地点安防观察者，时刻注意人族主力的动向


图8：分兵防守主矿与分矿

机动性，在游戏的中前期成效显著，后有效填补神族高伤害输出单位出现前的战斗力。在VC科技后绝大多数神族玩家会倾向于建造黑暗圣殿生产黑暗圣堂武士，即隐刀，该单位具备高伤害输出（27，攻击力为45，可秒杀农民、枪兵等单位）、隐身以及较高的机动性（2.81），隐刀对于普通的人族玩家是一种震慑，使得人族不敢轻易出门，从而使神族在中前期获得更多的发展空间。但随着人族玩家经验的积累丰富，隐刀在前线越来越难以取得斩获，通常的转型为建造圣堂文库（VT），利用高阶圣堂武士的心灵风暴重创对手的集团化部队。例如有神族玩家采用的先黑暗圣堂武士牵制、骚扰敌军，后暴出大量升级过冲锋的狂战士及少量龙骑，配合高阶圣堂武士强攻人族的路口，利用人族大部队聚集在路口抵挡狂战士强攻的机会释放闪电全歼对手。对比VD转VT科技凶悍的攻击性，这套战术的缺点也显而易见，即开矿风险高、防守女妖难及部队机动性差别大。神族玩家若不能一波打残人族，则会出现诸如神族隐刀牵制开矿后面临女妖的无限骚扰和运输机空投矿后高地束手无策，或由于高阶圣堂机动性相对较差（1.875），射程上不突出，在野外遭遇人族主力时容易被对手H&R（**如图9～10，高阶圣堂与狂热者机动性严重不匹配，在野外作战极易出现阵过长的破绽**），且高阶圣堂与常规部队存在碰撞体积，大战中难以上前，即使释放出技能，也会被高机动性的人族部队躲掉部分。而如果将高阶圣堂放在部队侧部或前部，则会遭受到人族EMP与针对点杀的威胁（**如图11～图12，高阶圣堂与他宿命的对手——幽**

图9：这个风筝“被”放得很高，充分体现了高阶圣堂机动性的欠缺

图10：过长的阵线很容易出现漏洞

图11：一个EMP让5个高阶圣堂成了看客

图12：其实用幽灵特务和圣堂武士进行“单挑”的老实人族不多的

图13:力场加心灵风暴，人族偷袭不成反损失半数主力

灵特务）。因而该种组合必须辅以少量哨兵绕后释放力场阻断人族的后撤路线**（如图13，Legalmind在交战初期雪藏高阶圣堂，待人族按捺不住出动负责包夹的掠夺部队时，突然出现的心灵风暴辅以力场让人族血本无归）**。因为时机难以把握，及应对走空军路线的人族近乎无解，所以越来越多的神族高手在隐刀牵制的同时走VR路线，以大量兵营兵种与少量不朽者快速过渡到巨像，在后期用巨像加高阶圣堂的双输出歼灭人族的陆军力量。在对阵带有大量高阶圣堂武士的神族部队时，很多人族选择在部队中加入少量坦克提供伤害输出，大概是受到TvZ中人族反制同样具有高魔法杀伤的感染虫与自爆组合使用支架坦克的影响，而没有认识到人族对阵神族时具有对阵虫族所没有的机动性优势，加入坦克，反而制约了自己部队的战场机动性，容易被神族抓住人类单位生存能力低下的短板一举歼灭。

相较于之前两种科技路线，星际之门（VS）开局更多地被当作大招，而正因为它的出场率较低，往往能起到出其不意的效果，打人族一个措手不及。早期神族选手选择星际之门主要是为了生产虚空舰，虚空拥有极高的伤害输出（12）与不错的射程（5），充能后更加恐怖，在对阵速双矿或在前期暴掠夺者的人族时效果尤为显著。随着玩家对游戏理解的加深，虚空舰的定位逐渐由骚扰牵制力量转变为强攻时的强力伤害输出单位。在正面接触中由于神族地面兵力的高伤害，人族不得不生产掠夺者:对抗，从而占用了枪兵的生产时间，侧面提高了虚空的战场存活能力。当虚空Rush被人族适应后，神族的VS开局也发生了变种，由出虚空转变为生产凤凰战机。凤凰战机拥有PvT中最高的机动性（4.25），并有着高伤害输出（9&18对轻甲），通过抬起矿螺和农民并点杀，能对人族的经济形成有力破坏，从而牵制人族的部队，为后方开矿，攀升科技争取时间与空间。另外，凤凰在中后期的作用远胜过虚空，一方面能够抬起人族的攻城坦克减低人族的伤害输出，又能够攻击维京减轻该单位对本方巨像的巨大威胁**（如图14）**，凤凰在中前期利用机动性侦察对方，其战略价值堪比“星际”1代PvZ中的海盗机。

VS开局由于灵活性很强，可在单BG或先补充到2BG后再出产凤凰战机。而虚空则主要用来克制人族开矿与速女妖的打法（如图15，SSKS预判到人族开2矿而进行虚空Rush，利用虚空对掠夺者的高伤害迅速将其击杀，追猎者及狂热者则针对地点杀机枪兵，为虚空提供保护），可应用范围则逐渐缩小，只在诸如极热沙漠等易攻难守的地图上偶尔露面。但地图的优势人族也可以利用，极热沙漠上人族3BB拖出半数SCV的极限Rush，是出虚空的神族所不能抵挡的。

所谓万变不离其宗，充分了解对战各个时期兵种的6个基本属性，对于把握战局优势转换，选择合适兵种，优化组合搭配无疑都有着莫大的帮助。从各大联赛中可以看出，神族打法日趋灵活，经常出现两条科技同时攀升或通过迅速转型来迷惑对手，甚至放弃高科技直接选择4BG传送门Rush，极大地丰富了PvT的战术库。涌现出如韩国的Genius、SSKS、Hongup、嚣张帝，国内的ACE、xiaoT、Newlife，欧洲的Huk等众多好手，但各种战术依选手风格差别巨大，难以把握具体时间点及应敌情况，不利于改进提高。假以时日，神族的战术体系必然会得到广大玩家的丰富完善，推陈出新。

由于《星际争霸Ⅱ》推出时间较短，平衡性不断调整，加之玩家对于RTS理解的不断提升，短时间内对PvT各战术间的优劣纷争必然会持续下去。本文并非对将来或目前的战术趋势做定论，而是借分享自己的理解，作引玉之砖，激发广大“星际”爱好者对战术、游戏理论的深入研究，有很多不足的地方（如未考虑攻防）期待之后的玩家予以补充更正。P



图14：拥有巨像与凤凰的神族配合兵营兵种横扫人族陆军



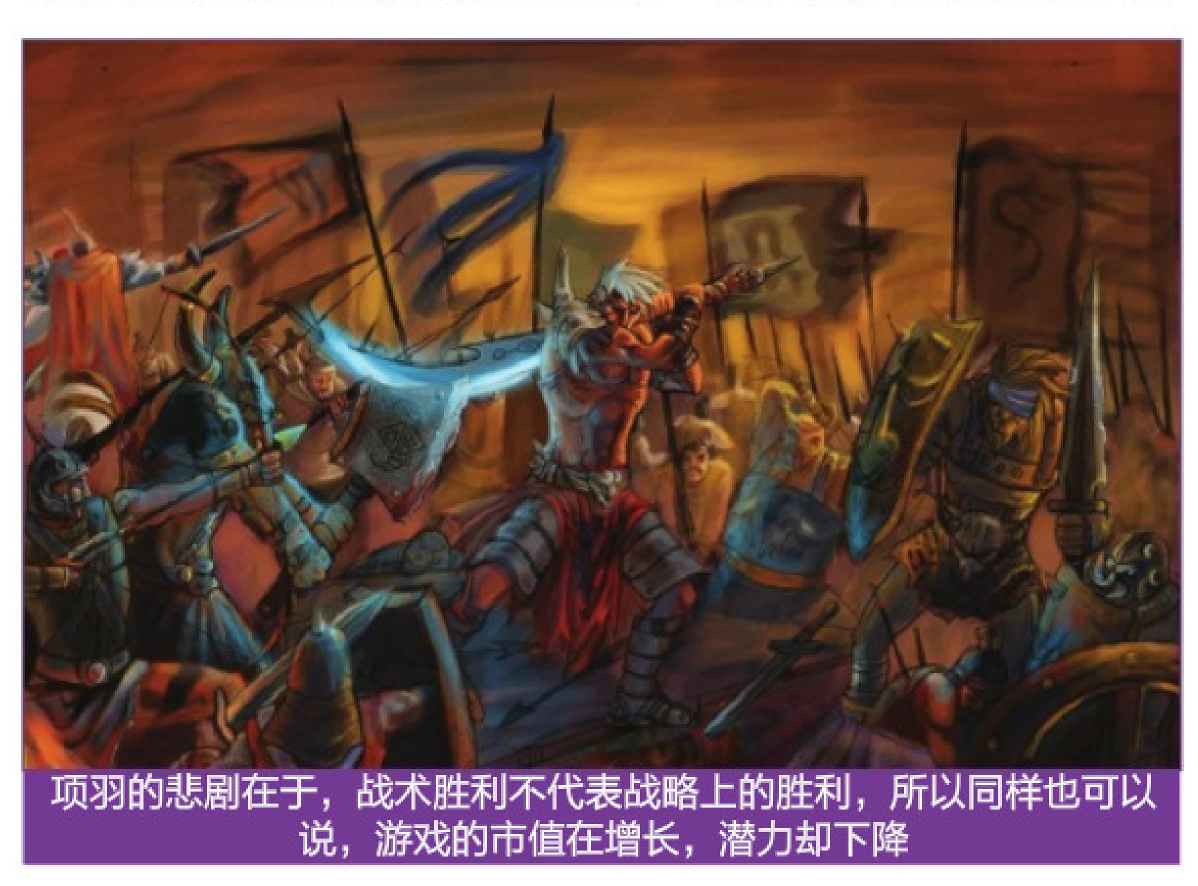
图15：面对虚空的H&R以及追猎、狂热者的威胁，枪兵非常无力

注：“学院派”又称“学院派美术”，指17世纪流行与欧洲的艺术画派，因其通过学院严格训练、师生相传而得名。学院派强调题材、艺术语言、技巧的规范以及基本功的训练，同时由于其过度追求规范且排斥艺术中的感情作用而显得偏于保守。在题目中化用“学院派分析”，意在说明在“星际2”诞生时日不长，玩家对于游戏的理解还较为粗糙的今天，我们应将更多的注意力放在完善细节、规范流程及基本功的提高之上而非平衡性、心理博弈等空中楼阁。

WebGame的一场“内战”

■北京 暗影游侠

对于任何一个没有绝对答案的判断题来说，要做出答案实在不是一件易事。当面对此类判断题时，悲观者的回答也许是“这太难以回答了，还不如杀了我更痛快。”乐观者会笑着说“呵呵，答案是丰富多彩的，不同的人有不同的答案，你的答案自在你心中。”我不是哲学家，也知道这两种回答的共通之处只有一点，就是没有回答。比



项羽的悲剧在于，战术胜利不代表战略上的胜利，所以同样也可以说，游戏的市值在增长，潜力却下降

起思索有意义的哲学问题，眼下一个实际问题更能让我调动更多的脑细胞对此加以思考，WebGame到底怎么了？

增长下的隐忧

纵观2010年，网络游戏企业出现了大面积的增幅放缓，这在过去的10年中极为罕见。除了少数第二代游戏企业之外，传统游戏诸强的业绩虽然比起在经济危机中的制造业或者奢侈品行业要华丽得多，可就算只看各个公司前两个季度的财报，就知道连盈利能力最强的公司，也无可避免地感受到了这种“寒意”。于是转型便成了2010年网游行业的关键词，转变研发思路、提升游戏品质；摒弃浮躁心态、专注游戏创新；规范行业竞争、抛弃“三俗”营销……在第八届ChinaJoy展会举办期间，雷军、蔡文胜等业内人士发起了“中国游戏百人会”，成立了类似于行业协会的中国首个游戏企业间行业组织，作为主管部门的文化部除了下文制止游戏的三俗营销方式外，还首次明文出台了相关的管理暂行办法……

也许是大家的眼光都集中到了各大游戏公司的转型和各种“次世代”游戏大作的相关消息吧，再或者是社交游戏的风头正盛？还是因为数量庞大的网络小说读者在某些网站上读着自己喜爱的小说时总受到推荐游戏的弹出式广告打扰，从而对这些游戏印象不佳？很不巧的是，网络小说的读者和游戏玩家的重合度非常高，更不巧的是，这些弹出式广告所推荐的游戏大部分是WebGame。社交游戏的大出风头、网络游戏行业大转型、营销方式的美誉度欠佳等因素的叠加效果，使传统WebGame出现了自2004年流行中华大地以来最低的关注度。

正如开头所写的那样，要对WebGame的发展形势做出判断实在不是一件易事。关注度仅仅是表象，实质上截止2010年8月，受腾讯等大型企业进入市场影响，网页游戏行业市场在今年保持高速增长的态势。权威数据中心艾瑞网公布的2010年第一季度及第二季度数据表明，WebGame市场规模分别达到5亿及5.3亿元人民币，已超过2009年全年总值，2010年可达到22.8亿元，同比增长131.2%。估算在2013年可突破50亿关口，达到50.4亿元。而根据中国互联网络信息中心CNNIC发布的《2010年中国网页游戏调查报告》显示，截至2010年4月份，国内WebGame的用户总数量已经达到了1.05亿。按照游戏


人是挺多，大部分都在干这个

类型来看，单机WebGame的用户数量为3791万，大型WebGame用户数量为2384万。但依附在SNS网站上的游戏最为火爆，达到了9209万，占WebGame总规模的87.7%。而问题的根源就源自87.7%这个数据的背后。

SNS游戏：兵临城下?

先来看以下几组消息：《植物大战僵尸》开发商宝开游戏（PopCap）已经正式宣布进军中国市场，这将给中国游戏市场带来巨大的冲击；2007年中国休闲类社交网络市场规模为1.2亿元，2008年为1.9亿元，2009年达到3.7亿元，2012年达到16.1亿元；深圳地区45款WebGame产品仅有30%能够盈利，这在游戏行业主要集中的城市还是最高的，原因很简单：腾讯。



接下来这个火了!

SNS游戏依附于SNS社交网站，中国的SNS社交网站受到了Facebook的启发和诱惑而在华夏大地生根发芽，慢慢地成长。不同于Facebook开启社交网站的模式，中国社交网站的爆炸式增长不是源于网站的运营理念，而是游戏。

与普通WebGame相比，SNS游戏优势在于简单的风格、容易上手的操作；与Flash小游戏相比，SNS游戏借助社交平台，朋友们之间可以密不可分地进行互动，“偷菜”“车位”等游戏，无不是兼容趣味又可以在好友之间互动进行的。有很多玩家因为热衷于社交网站的网页游戏，而将朋友们吸引过来，而朋友也因网页游戏的互动和娱乐性，而开始接受SNS。互动性和娱乐性的双重因素使得社交网页游戏不仅成为SNS网站用以黏住用户的一项应用，更异军突起成为SNS网站的“标配”和撒手锏。“偷菜”“车位”等社交类网页游戏，成为WebGame的主力军。


大城市的司机应该多玩玩这个

SNS游戏能有多火？2009年，社交游戏产品如《开心农场》《阳光牧场》的风靡让人始料未及。千橡在旗下两大强势SNS平台——猫扑和人人网的推动下，低成本的社交网游收入做到了7700万元。《开心农场》自登陆腾讯Qzone社区平台后，最终达到了每月5000万的营收。在SNS游戏最为疯狂的时候，参与到其中的玩家更是疯狂到无与伦比：报纸上能见到由于“偷菜”引发家庭矛盾的新闻，严重的甚至能闹离婚。年轻人爱睡懒觉，让家中起得早的老人帮忙上网“偷菜”。有些人定好闹钟，经常半夜爬起来“偷菜”，司机“偷菜”造成交通事故的，约好“偷菜”被警察误解抓进派出所的……尽管这是去年的事情，也仅限于“偷菜”。

2010年中国SNS行业出人意料地从天堂跌回了人间，行业的隐形争斗、盈利模式的问号，使得这个刚刚兴起的行业变得举步维艰。2010年10月11日，文化部文化市场司对外宣称文化部已介入“偷菜”游戏的研究，可能取消这一游戏，或在现有基础上进一步改良。玩家的疯狂也受到了遏制，由于游戏的单一而导致玩家大量流失，各社交网站的游戏活跃人数大幅下滑，人们逐渐对旧式的农场和宠物游戏厌倦。此外，SNS社交网站还受到了微博等媒介的极大冲击，2010年6月中国SNS网站月度覆盖人数1.8亿人，网民到达率为51.1%，较3月下降7.3%，人人网等主要的SNS网站覆盖人数均呈下降趋势,人人网与开心网合并，更令不少人愈加担心中国的SNS前景。

2010年7月2日，中国最早的SNS网站——360圈在官网上发布消息，关闭网站，7月14日，蚂蚁网因创投公司资金未到位导致资金链断裂，停止营运。

正所谓“成也萧何，败也萧何”，不管怎么说，社交游戏



关站公告

亲爱的用户：

由于美国MEZABAY国际控股集团和新加坡传奇创业公司LV（legend venture）未遵守意向协议，虽经我公司多次催促，仍迟迟未能与我公司签署完成正式投资，投资资金迟迟不能到位，造成我公司现金流断裂，公司和网站已无法继续运营。目前，公司业务已经全面停止，人员已经全部解散。因此，我们非常遗憾的宣布，蚂蚁网（www.mayi.com）将于2010年7月30日关站。

从即日起至7月30日，蚂蚁网将停止全部服务，仅为已注册用户提供照片和日记的导出功能。需要导出照片和日记的朋友，在登陆后按提示操作即可。从2010年7月30日起，蚂蚁网（www.mayi.com）将服务器下线并停止域名解析，网站不可访问。

感谢三年来您对蚂蚁的支持与厚爱，对于蚂蚁网实遭投资变故而被迫关站，给您带来的不便我们深表歉意！希望在蚂蚁度过的时光能成为我们共同的美好回忆。

我们也建立了几个QQ群，希望大家加我们，让我们保持联系：
QQ群：1群15911105　2群：86440405　3群：22153217
QQ号：42320873

蚂蚁网
北京蚂蚁互动网络技术有限公司
2010.7.15

蚂蚁网关停

在近两年社交网站的高速发展中起到了极大的作用，但在自身创新乏力，以及微博等外力作用和盈利模式不明晰的综合作用下，社交网站的发展到了瓶颈。而且将以上消息放在一起之后，确实可以给人造成SNS社交网站的悲观前景的结果。

但如果将视线局限在WebGame业内，SNS社交游戏的位置却发生了根本性的转变。SNS网站上的社交网页游戏用户的有收入人群比例较大，达 76.8%。其中月收入在1000～3000元的用户占整体用户的45.8%。社交网页游戏用户的有收入人群比例高于大型WebGame，1亿多的玩家群体，却有近9成的SNS游戏用户。尤其是在2010年网络游戏转型的大背景下，WebGame也受到了波及。

包括天涯社区、开心网和360安全卫士等多家公司已经进入WebGame联合运营领域，尝试将无法立即变现的流量通过WebGame的方式转化为收入。国内WebGame开发和运营商昆仑万维CEO周亚辉认为，未来WebGame要与SNS捆绑才有前景。他甚至预测，SNS会是所有WebGame的竞争对手，所有的网页游戏厂商都会成为SNS的下线。

看来，SNS游戏的转型除了“内容为王”的“传统创新”方式外，2010年通过捆绑传统WebGame，借助社交网站的平台优势，以海纳百川的姿态，引领互动化游戏娱乐的趋势，大有成为WebGame门户的意图。千万别再小看看似“无脑”的SNS游戏。87.7%只是简单的数据，SNS游戏却是简约而不简单！



业界大会一块开，捆绑看来是途径

WebGame的“精兵简政”

87.7%背后的故事也许比较复杂，可看到这个数据的的第一印象又是如何呢？相信这个并不难判断，传统WebGame的市场已经受到了SNS游戏的强力阻击，这是继诸如同质化等传统WebGame自身问题外的最大挑战！那么作为传统的WebGame,是不是就此要向SNS社交游戏低头呢？答案当然是否定的。

尽管WebGame本身存在着与大型客户端游戏一样的同质化问题，再加上推广手段给玩家造成了“低档”的印象，但受腾讯、盛大等大型企业进入市场影响，大型WebGame在网游行业面临瓶颈期和转型的大背景下，制作水平日益精良，已有与客户端网游比肩的趋势，原有的九维、昆仑等WebGame厂商也渐成气候，相比于过去的“黄金时期”，WebGame厂商的质量和“内功”已经有了大幅提高。2010年8月举行第八届ChinaJoy展会上参展的页游厂商达到6～7家，相比起2009年只有两家厂商参展已经有了大幅提高，说明WebGame企业在中国游戏市场已经得到了认可并开始站稳脚跟。



长江后浪推前浪，前浪还没死在沙滩上

目前WebGame产品已经悄然发生变化，运营超过一年以上、月收入仍过千万的产品，已超过6款，而研发思路也从过去的“捞一桶就走”逐渐过渡到向三五年或者更长周期为目的的方向上来，精品游戏也开始崭露头角。WebGame领域排名靠前的几家企业都在积极筹备上市，并暗地争当首个上市的WebGame企业，而游戏的收入比起大型客户端网游也不遑多让。“精兵简政”这一产生在年抗日战争最艰难时期中的策略，在现今的商业竞争中也得到了很好的应用，看来真是应了一句话：“商场如战场”。

WebGame“阅兵式”

目前市面上的游戏产品虽然仍旧五花八门，但在厂商和研发思路的转型下，已经有一些产品依靠精致的画面、良好的平衡性在玩家口碑和收入方面均取得了不错的成绩。

既然是评测，那么总要有个标准。目前市面上的大型WebGame主要分为角色扮演类和战争策略类，但是近年来休闲游戏的大出风头也影响到了WebGame，所以也产生了休闲竞技类游戏。作为一款好的WebGame，带给玩家的感觉好坏是一个综合性的模糊范畴，如果将其量化细分之后，可以概括为游戏架构、视觉美工效果、游戏特色、花费情况4个方面的标准，同时考虑到目前游戏运营中营销广告所具有的色情、暴力等“擦边球”因素，以及伪造QQ弹窗等恶意推广现象，特别增加一个“推广因素”的标准。

在游戏的选取上，有角色扮演类的《猫游记》、战争策略类的《七雄争霸》、休闲竞技类的《弹弹堂》以及三国题材的《热血三国》，在收入方面，本土研发的《热血三国》收入在1000万以上，国内厂商代理的《弹弹堂》《七雄争霸》收入更在3000万以上，可以说是目前市场上表现抢眼的游戏。从游戏运营时间上来说，既有较早的《猫游记》，也有比较新的《七雄争霸》《弹弹堂》与《热血三国》都居于二者之间，总体上游戏的选择具有较强的覆盖面和代表性。

七雄争霸

官网地址：http://7.qq.com

游戏类型：战争策略类



“七雄”官网

进入游戏

基于庞大的QQ应用人群，腾讯任何游戏的在线人数都是其他公司游戏产品难以匹敌的，WebGame也是一样。《七雄争霸》作为继《丝路英雄》和《烽火战国》后的又一战争策略类大型网页游戏，只要开机时登录QQ客户端，进入网站后选择“快速登录”选项，然后再根据自身的网络环境选择电信区或网通区的服务器，就可快速进入游戏，非常方便。不过相比其他的WebGame，游戏载入的速度也较为缓慢。

《七雄争霸》的玩家在注册时虽然可以选择齐楚燕韩赵魏秦这些国家，但是对玩家在其中扮演的角色势力只有一个影响：拥挤度。因为较大的拥挤度意味着你有可能遭遇到更多更强的对手，仅此而已。

其他因素

通过游戏的在线广告页可以看出，腾讯的广告投放很有针对性。目前传统WebGame所用的玩点“交朋友”“打天下”，虽然其他游戏也有所涉及，但也突出了“种点券”这一特色，而且完全没有某些弹出式广告所具有的暴力、色情因素，对于广大玩家来说也更易于接受。整体的页面设计简洁明了，君主代表着玩家在游戏中的势力，是称王还是称霸？这是个问题，总之一切都要留待于玩家的检验。至于“种点券”这个特色，会在后面的部分加以详细介绍。



交朋友和打天下很常见，种点券倒是一种新特色

游戏架构

战争策略类游戏发展到今天，系统架构是WebGame里发展最完善的，《七雄争霸》也良好地继承了这点。缓慢的载入速度换来的是更加优秀的画面和更加完善的游戏系统，连登录游戏时的Flash制作都让人感叹，到底是大手笔啊！

整个游戏的内容就是建造、发展、升级、结盟、收集资源，最后互相攻伐，称霸天下。游戏中的系统也是一应俱全，建造系统、武将系统、资源收集系统（农场系统）、任务系统、战争系统，答题系统，甚至还有随机系统。



《七雄争霸》的武将界面

玩家通过建造不同建筑可使君主升级，城池繁荣度增加，君主的属性分为政治、武力，不同等级的君主可招募的武将数量也不同。可供配置的弓兵、器兵、骑兵、步兵、车兵五大兵种的克制关系使得武将的招募也具有了多种搭配方案，武将本身有性格、成长率、等级、擅长兵种、官阶、装备、武勋的区别，要培养一名满意的武将，除了机遇外，还要有独到的眼光。

任务系统分为“日常任务”“君主任务”“活动任务”“副本任务”“联盟任务”，副本任务大多与历史上的真实事件有关，如“三晋崛起”“和氏璧”，代入感不错，奖励也大不一样。

城池的人口完全由民居建造数决定，人数越多金钱就越多。玩家还会遇到各种随机事件来增加经验，每日还会有吉凶的区别。为了尽快熟悉游戏、游戏中还设置了答题和玩法引导，答题还会有智慧勋章的奖励。

由于战争策略类网游系统非常完善和庞大，在此就不再一一介绍，《七雄争霸》作为一款优秀的策略



《七雄争霸》的主城，虽然很精细，但是的确显得太拥挤了

WebGame，游戏架构也是更加完善。

视觉美工效果

场景华美大气、精致恢宏，但是较大的主城导致1024×768的分辨率无法将其全部显示，虽然可以通过简单的拖放来调整位置，但是这种设定仍然使得主城界面稍显拥挤。地图界面确实做得非常漂亮，没有其他网页游戏常见的格子，感觉很自然。而且玩家可以通过拖动改变当前区域，操作非常简单。

花费情况

游戏中在建造建筑、科技升级时的加速功能、一次性建造数量、城池迁徙、武将刷新都需要花费，尤其是一座主城、四座特区的建筑数量庞大，加速上消耗更大。但是在游戏初期通过任务可得到部分点券奖励，种植摇钱树也可得到部分点券，而且整体上收费项目设置非常合理，尤其是建筑加速功能上还根据完成时间不同设置出多档消耗，玩家的选择更多，也更为贴心，能让玩家更好地控制消费情况。

游戏特色

农场“偷菜”资源系统和“种点券”作为游戏中最出彩的部分，在腾讯的广告宣传中也得以体现，确是实至名归。农场以“偷菜”的方式为玩家提供资源，粮食、石料、青铜、木材构成了资源的主体，但是玩家不用遵循“抢钱抢粮抢美女”的“经典”套路，资源完全可以自力更生，随着城池等级的提升，可耕种田地的面积也会增加，相应的收获也会越大。



点券收获

好友系统也是基于“偷菜”游戏衍生的，好友之间也可以相互“偷菜”来限制对方的资源获取，但除了互相“偷资源”以外，玩家之间也可以做点好事，比如为对方的摇钱树浇水。

在《七雄争霸》的“农场”系统页面中，摇钱树可以说是最具特色的，原因只有一个：“种点券”。玩家每天可以给自己的摇钱树浇一次水，也可以为任意一位好友的树浇一次水，浇水10次以后可以收获20点券！这个收获的点券和充值所得的点券具有同样的作用。这个和农场系统一起完全颠覆了以往战争策略类游戏的资源概念。

总而言之，《七雄争霸》在目前的WebGame中属于特色突出、系统完善、可玩性较强、制作精良的精品游戏。

猫游记

官网地址：http://www.pet.mop.com/

游戏类型：角色扮演类



《猫游记》官网截图

游戏介绍

《猫游记》是由千橡游戏独立开发的一款休闲角色扮演类WebGame，运营的时间比较长久，也许是研发时MMORPG客户端游戏风头正劲，所以这款游戏也以MMORPG游戏为基础，吸收了策略类游戏的部分因素，加之本身无端的特点，终于走出了自己的特色之路。

只要注册完猫扑账号，就可以快速进入游戏了。游戏的背景发生在一个神秘的玄幻大陆，玩家可选择战士和法师，战士系可以选择成为剑士、刀客、枪手、刺客或者用爪的武师，法师则有火系、冰系、暗系、风系、圣魔法5个方向，丰富的职业和技能，不逊于客户端网游的系统，加之当时猫扑网论坛的影响力和庞大用户数量，使得游戏上线就得到众多玩家的关注。



《猫游记》职业选择

游戏架构

《猫游记》的游戏架构不逊于任何客户端网游，玩家在建立角色选择职业后，可以打怪升级、可以聊天解闷，此外，装备、技能、打造、镶嵌、组队、公会、道具、物品、市场、好友、仇家、城战、辅助职业、副本地图、结婚、宠物一个也不会少！

想玩PK或者想找刺激？有PvP服务器；想无视等级与装备竞技？有“BR大逃杀”这个虚拟生存游戏，战略性和对抗性都很强；魔族入侵的副本任务每两天有一次，野外练级都有竞技场。

视觉美工效果

《猫游记》的画面简单，但并不单调。游戏地图也非常丰富，不同的地图有不同的风貌，绿意盎然的森林，冰天雪地的雪国。建筑物走卡通风格，色彩和造型都带有童话的感觉。NPC的对话风趣搞笑，与此相对应的人物风格也以简单可爱为主，卡通漫画风格让每个NPC都有自己的突出个性，虽然这些美术效果放在今天的游戏中是那么不起眼……

花费情况

用一句话形容，游戏时间是免费的，道具收费是可控的，不花钱也是可以很爽的。

游戏特色

在最初阶段，《猫游记》一直是以无端作为其最大的卖点和特色加以推广，后台技术解决了Web即时交互问题，不需要安装任何的客户端或者插件就可以进行游戏，甚至连下载登录平台的步骤都免了。

但是这个卖点在今天已经很普遍了，几乎所有的WebGame都具有了这个特质。不过与当时中国第一Web 2.0先锋社区猫扑的文化紧密结合，却是在今天都值得大力推荐的。把号开着挂上，自己在论坛里潜水猛看帖，只要把宠物挂在工厂里打工，打工经验就会得到提升。等到打工5级以上就可以在镖局找新工作了。这对组合搭档像极了今天SNS社区网站和社交游戏的组合，会不会偷菜游戏就是从这里得到启发的呢?

其他因素

《猫游记》本身具有的游戏风格以卡通可爱为主，游戏色彩简单大方，于是其宣传方式也重点突出可爱、休闲，在当时的打怪练级网游中是独树一帜。不论是平面媒体还是网络平台，其宣传方式一直秉承着这个原则。

《猫游记》可以算作第一款成型的精品WebGame，其里程碑的意义和运营时间的长久都可以为WebGame行业树立一面光亮的镜子。



简洁的系统



可爱到底的《猫游记》



只宣传可爱，其他的靠边站

弹弹堂

官网地址：http://youxi.baidu.com/ddt/index/

游戏类型：休闲竞技类



《弹弹堂》官网截图

游戏介绍

《弹弹堂》被称为《疯狂坦克》和《冒险岛》的WebGame结合版，属于比较少见的Q版回合制射击竞技WebGame，在游戏中可以使用键盘操作，与不同玩家进行竞技对抗，使用不同的武器，会有不同的炮弹效果，规则类似于经典的“百战天虫”游戏。

由于其简单的操作和优秀的创意，运营的网站和游戏平台非常多，众多的渠道分散了玩家的流向，玩家注册的账号也就五花八门，但游戏整体在玩家中的知名度和美誉度非常高，收入在同行业中也属于名列前茅。

游戏架构

相比较前两款游戏庞大的系统架构，《弹弹堂》的系统就非常“专一”了。由于游戏以战斗为主体，所



《弹弹堂》主线奖励

以主要分为装备系统、时装系统、合成强化系统、聊天系统，均围绕着装备、外形与战斗紧密铺开。

装备系统是决定角色攻击力的重要因素，除了攻击、防护装备外，还拥有副手武器，总装备格可达到19格，许多客户端游戏都没有这么多的装备点。时装系统是以个性化装扮为主，帽子、眼睛、衣服、表情等等上千种时装造型自由搭配，展现个性自我。

视觉美工效果

《弹弹堂》的美术画面像极了《冒险岛》，画风清新自然，角色都属于三头身的Q版形象。添加背景音乐和战斗音效，轻松的背景音乐搭配可爱搞笑的战斗音效，让游戏更Q更可爱。不同的武器发出的炮弹会有不同的效果，场面华丽，让人耳目一新。而经过合成的装备，不仅威力提升，连战斗的炮弹效果也会变得更华丽，总之是将Q进行到底！

游戏特色

整体游戏的操作简单易上手，游戏基本操作通过键盘方向键“上、下、左、右”以及空格键实现。左、右控制人物在地图上向左向右移动。上、下控制人物发射炮弹的角度，左下角有显示炮弹发射角度的刻度。空格控制炮弹发射的力度，按住空格的时间越久，炮弹发射的距离越远。在最下面的“力度”刻度条，会显示当前空格操作所产生的力度。不小心按过了应有刻度时应持续按下直到100时会向回反刻度，此时按得时间越久炮弹发射越近。此外，战斗道具的灵活运用，必杀技和装备的属性加成就是决定战斗胜负的关键因素。



《弹弹堂》战斗界面

花费情况

游戏商城中所出售的商品大多是不影响战斗平衡性的时装道具，也有少部分的有限时间内属性加成道具，基本上不会影响游戏的平衡性和趣味，花费也可较好控制。

热血三国

官网地址：http://www.91wan.com/rxsg/

游戏类型：战争策略类

游戏介绍

作为历来的游戏热门题材，三国一直是吸引众多玩家的隐性因素，在《热血三国》中玩家将扮演一名乱世中崛起的将领，逐步建设城池，发展建筑，提升科技，招募军队，并开拓新的城池。不论什么题材，眼下这几乎是所有战争策略类WebGame都有的“套路”。

游戏架构

之前介绍《七雄争霸》系统架构时较为详细，而《热血三国》与其系统架构也较为类似，除了农场系统外“任务系统”“资源系统”“武将系统”均十分齐备，连农场生产占有一定数量的人口数设置也很接近。虽名曰“三国”，但游戏中并无明显对立的三方阵营，玩家初期领有一方城池。

建造、发展、升级、征战也是《热血三国》的节奏，不过值得一提的是武将中的装备系统，《七雄争霸》中的武将仅仅能穿戴六七件装备，而这里的将领可穿戴16件装备，连手指和坐骑也考虑进去了。



《热血三国》官网截图

视觉美术效果

《热血三国》的美术风格很像光荣的《三国志》系列，尤其是人物，不过比起奉行“拿来主义”的同仁来说，它也确实花了不少心思，这点确实值得肯定。相比起《七雄争霸》，场景格子化程度较为明显，不太自然，但也是非常不错的，毕竟那时《七雄争霸》还没问世嘛！

游戏特色

不得不说，相比现在的《七雄争霸》，《热血三国》的特色真不明显……


场景比较格子化


与《七雄争霸》相比，场景确实不自然

花费情况

请原谅我再次提到《七雄争霸》，毕竟是一个类型的游戏，实在是很像啊。游戏初期会有礼包赠送，帮助玩家快速成长，任务奖励也会有点券送，整个计费设置也很像，加快建筑速度、增加修建数量等等，平衡性也很值得肯定，花费比较好控制（对于不太急功近利的玩家来说）。

傲视天地

官网地址：http://as.yaowan.com/
游戏类型：战争策略类

游戏介绍

《傲视天地》也是一款三国类的策略游戏，基于此前此类游戏的详细介绍，这里不再赘述。唯一要说明的是，它在宣传上几乎就是诱惑玩家，而那些广告内容玩家在游戏中几乎没体会到，不过是游戏的制作在同类游戏中也算居于中上水平。



联合运营，都说自己是官网，可到底哪个才是?



《傲视天地》广告，有点擦边球的意思

从以上的游戏介绍中可以看出，作为网络游戏的一个分支形式，在经历了诞生之后的快速膨胀期后，尽管出现了同质化的问题，以及部分游戏推广方式的疏漏影响了行业整体的口碑和形象，还有在近两年受到了社交网络游戏这样的后起之秀威胁，但是WebGame也正是在这样的极端不利的情况下，产生了一支质量与美誉度都属上佳的“尖兵部队”。

WebGame“绝地反击三重奏”

虽然传统WebGame拥有了属于自己的“尖兵”，在SNS领域可以与“偷菜”和《植物大战僵尸》这样的“大制作”休闲游戏较量，也可与大型客户端游戏争锋。但从行业层面上来说，无论是产品还是运营，都面临着一个转型的问题。

转型自然是为了更持久的发展和提升，自然也可以给广大玩家带来乐趣，玩家也乐意付费玩游戏。如何转才能达到这一步呢？

自从WebGame成为一个独立的游戏分类以来，由于游戏内容、美工画面、系统架构等相比较客户端游戏都有一定的差距，因此总是给人“山寨”“草台班子”之类的形象。目前出现的WebGame“尖兵”游戏在这些方面战都有了极大的提升，系统、画面、平衡性都可以与客户端网游一较高下，这是由于受到腾讯、盛大等大型网游企业进入市场的影响，这些企业在人力资源、引擎研发、资金投入上具有以往以中小企业为主的同行们所不具备的优势，因此推出的产品也改善了以往游戏产品“简陋”“粗制滥造”的形象，例如前文中提到的《七雄争霸》和盛大的《星辰变》等产品，都具备了以往客户端网游的特质。但由于大企业的游戏研发不免会走上“流水线式”的道路，因此在游戏创新程度上显得不足，也没有推出新的游戏模式。目前市面上较有创意的游戏如《弹弹堂》等大多为代理，但这种向主流客户端网游的转型方向是没错的，只要能在游戏创意上有更多的惊喜（这个就是广大中小企业的市场机会了），WebGame就可以进入飞跃式的发展，甚至有借助“打开浏览器即玩”的特性而替代客户端网游的可能，这是WebGame转型的“一重奏”。

除了游戏品质向客户端游戏靠近外，WebGame企业也日益重视自己的品牌推广，由于以往推广方式的问题，WebGame在玩家中的形象一直欠佳。但是在今年ChinaJoy展会的第二和第三展馆，出现了九维和杭州泛城为代表的WebGame厂家的身影，企业也开始注重整体品牌推广。加上前文中提到的业内知名企业的上市准备，WebGame厂商已经逐步摒弃“草台班子”的思维，日益注重和完善整体的品牌塑造和推广，开始构建真正属于自己的舞台，真正唱出属于自己的声音。整体的品牌塑造和推广，这是WebGame转型的“二重奏”。

WebGame转型的“三重奏”也是能真正体现WebGame自身特点的地方是平台化建设。大型客户端游戏大多都是单枪匹马，给玩家的印象也总是什么游戏好玩，什么游戏不好玩或者和什么游戏很像之类的。SNS游戏也是如此。但网页游戏企业却可以利用多款大中小型不等的WebGame来构建属于自己的游戏平台。目前的WebGame大都通过大的门户网站、游戏媒体以及SNS网站进行联合运营，这些举措有利于宣传和稳定玩家群体，但是用户只是成为了联运平台的资源，制约了企业自主运营的可能性。这虽然是发展初期由于市场规模小而采取的规避较大风险和积累经验的无奈之举，但在面临转型的大背景下，一些拥有成熟优质产品的公司也开始用各种新模式来培养用户群。九维就设计了一个类似于SNS网站的用户社区平台，通过SNS的各种功能和经营手法来增加用户的黏度和关注度，从而牢牢把握住优秀产品带来的用户资源。



钉子户的游戏表明，小游戏对社会热点的反应有多快

SNS社交网游的兴起，除了游戏中的互动性和简单上手、全民参与因素外，也是对目前市面上游戏同质化过分严重现象的一种无声抗议。市场上的游戏不是你抄我就是我抄你，你有一个特色系统，我换个包装继续使用，当SNS这类以休闲为主的互动小游戏出现后，玩家的目光不可避免地会被其吸引，简单的操作，直接的游戏体验，极强的互动对厌倦了升级打怪游戏后的玩家来说，无异于发现了一块新大陆。加上这类小游戏题材广，尤其是对社会热点的反应快，制作周期短，所以才层出不穷地出现如《钉子户大战拆迁队》这类的休闲游戏并很快就占领了传统WebGame才有的市场，至于小小的“农场”游戏达到5000万收入，87.7%的页游玩家在玩依附于SNS网站的社交游戏也就变得理所当然了。

SNS游戏并不是没有弱点，简单的玩法意味着重复的操作，重复的操作意味着厌烦，虽然有互动性的“乐趣补偿”，但也只是延迟了厌烦的到来。不然，2010年开心网人人网活跃用户的下降以及后来的合并就不会是事实，毕竟社交才是网站的主体作用，SNS游戏就是盐，做饭不能少了盐，可吃多了它会太咸。

WebGame的“联合政府”

宇宙科幻题材历史小说《银河英雄传说》中，在第七次伊谢尔伦要塞攻略战中，杨威利少将（时任）仅仅派遣了一个中队的兵力渗入到要塞指挥中枢就控制了整个要塞，以半个舰队的弱小兵力和不流一滴血的超人战绩一举攻下同盟数百万士兵死亡也攻不下来的要塞。

1937年，已经占领东北全境的日本鬼子发动“七七”事变，而此时的中国在蒋介石“攘外必先安内”的政策指导下，国共双方还进行着激烈交锋，从而让日本鬼子有时间迅速占领华北地区并继续侵略中国。


这个不像军人的军人不费一滴血就占领了全宇宙最坚固的要塞

以上所说的一个事实是，不论是文艺作品还是现实战争，都反映出了“最坚固的堡垒总是从内部攻破的”是人类战争中的永恒不变的真理。虽然中国数千年的历史都是由一场战争接着又一场战争构成的，但中国人民也从中领悟到了和平的宝贵，在战争中形成的中庸思想也就成为了最具中国特色的宝贵遗产。

WebGame也面临着这么一场内战，如何达到平衡并最终取得双赢？这是深受华夏文化熏陶的中国企业家们所经常冒出的一个思维原点，相信属于文化产业范畴的游戏行业也不会例外。

前文中提到的平台化除了转型的需要，也是解决WebGame与SNS社交页游之间竞争的一条可行之路，而联合运营就成为了试验平台化战略的先行者。尽管前文中曾提到联合运营制约了部分企业自主运营的可能性，而让联合运营这个命题看似成了悖论。但一个企业如果要自主运营的前提是要具有相当的游戏储备和后续研发能力，目前腾讯、盛大这样的“巨无霸”和具有一定规模的九维、昆仑这样的页游企业才有可能进行独立运营，而对于许多中小型WebGame企业和新入市的企业，要在WebGame的内战中取得双赢，联合运营也需就是最好的选择了。

2010年3月8日，天涯社区游戏平台正式推出，进入运营的包括《明朝时代》《弹弹堂》《三十六计》《武林英雄》和《三国风云》等多款由第三方游戏开发公司开发的网页游戏。开心网方面目前正式开服的有两款游戏，包括《弹弹堂》和《商业大亨》，《武侠风云》和《乐土》等游戏也在接入。奇虎360卫士旗下的360.cn网站和另一家社交网站人人网也早已上线游戏中心，分别推出wan.360.cn和game.renren.com。像《弹弹堂》和《武林英雄》等几款热门网页游戏都在以上几个游戏平台运营。

而在小游戏网站通过Flash小游戏或者SNS社交网游吸引了大量流量后，一些玩家对WebGame的接入并会不反感，因此，联营WebGame成为了SNS网站转型的方式之一。

将WebGame和SNS捆绑变成“联合政府”后运营还有另外一个好处，WebGame可以通过内置有创意的SNS游戏形式增加WebGame整体的吸引力，从而成为支撑这些平台的主打产品，比如之前的《七雄争霸》就很好的内置了农场系统成为材料收集的来源。加上其他众多的互动社交网游使得整个平台的产品线更加富有层次，也可以吸引更大范围的玩家参与互动游戏。

“大鱼吃小鱼，小鱼吃虾米”，大型游戏的生存力、玩家的黏着度、收益相对于SNS游戏来说还是处于优势的。而在偷菜、车位、农场之后，SNS游戏要想取得非常不错的收益除了在创意上的优势外，唯一的途径就只有丰富完善自己的系统架构，变成大型WebGame游戏。

关于WebGame和SNS社交网游“战争”的分析就到此为止了，但还有一些现象不得不说，随着人们生活节奏的加快，人们的娱乐需求也发生了变化，一是人们的“碎片时间”增加，移动游戏的需求随之增加，SNS游戏有了移动化、掌机化的趋势；二是在高速生活节奏的压力下，人们变得很容易怀旧，过去许多美好的记忆总能引起消费者的共鸣，因此许多老商品结合网络营销平台开展“怀旧营销”，客户端游戏企业也在开展“回收老账号”的活动，WebGame的2011会开启一个怀旧的时代吗？



联合起来好处多，百度联合运营的《武林帝国》

游戏平台，联合运营

回收老账号是游戏的怀旧营销吗？

战争中的永恒不变的真理。虽然中国数千年的历史都是由一场战争接着又一场战争构成的，但中国人民也从中领悟到了和平的宝贵，在战争中形成的中庸思想也就成为了最具中国特色的宝贵遗产。

WebGame也面临着这么一场内战，如何达到平衡并最终取得双赢？这是深受华夏文化熏陶的中国企业家们所经常冒出的一个思维原点，相信属于文化产业范畴的游戏行业也不会例外。

詹姆斯·邦德007——血石

■辽宁　张艳



良品	总评 7.6
制作	Bizarre Creations
发行	Activision
类型	动作射击
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.0
上手精通 Difficulty	7.5
画　面 Graphics	7.5
音　效 Sound	7.5
创　新 Creativity	7.0
剧　情 Story	8.5

角色控制键位

移动：W、S、A、D
暗杀：F
瞬杀：左Ctrl
瞄准：鼠标右键
射击：鼠标左键
填弹：R
交互动作：E
跳跃：空格
冲刺：左Shift
行走：左Alt
智能手机：1
主武器：3
副武器：2
切换武器：Q

驾驶控制键位

加速：W
闸车：S
转弯：A/D
手闸：空格
射击：鼠标左键
喇叭：鼠标中键

为什么要玩这款游戏

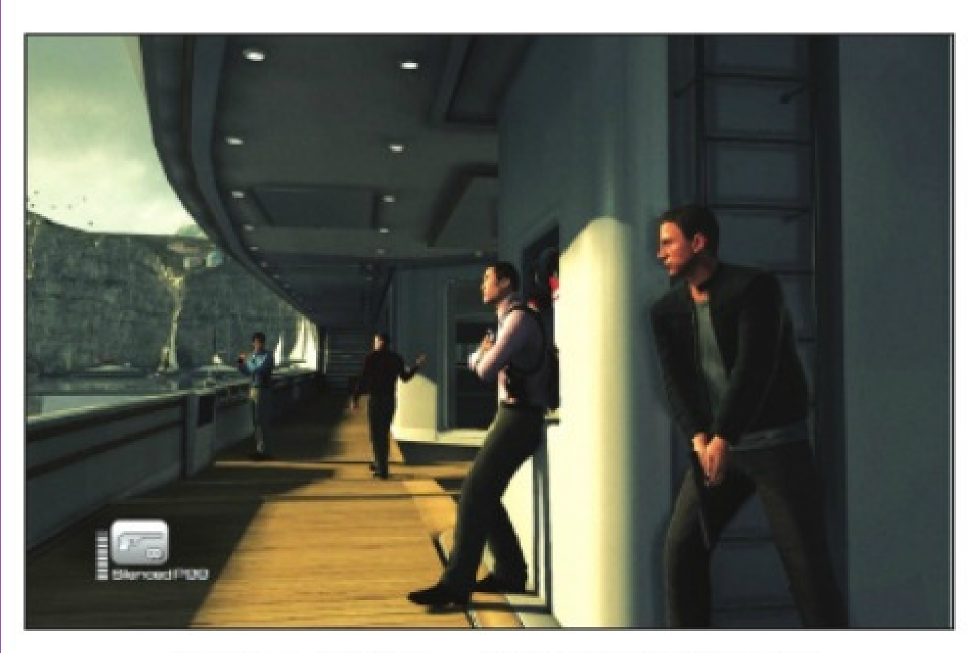
电影改编的游戏往往表现平平，几乎成为一种定律，而本作却给人精彩纷呈、耳目一新的感觉。这部游戏先于电影发行，剧情有足够的新鲜感。它延续了007系列间谍电影的共有元素——阴谋、追逐、美女、香车，以及在世界各地穿梭漫游，让人目不暇接。游戏中，我们不但能领略詹姆斯·邦德先生优雅的绅士风度，幽默和潇洒，也能感受到他的冷静内敛、刚毅勇猛和果敢干脆的气质，在这些迥异的气质之下，我们看到的是他正直善良、惩恶扬善的内在本质，这是多少年来007真正征服人心的武器。在游戏画面方面，地形和气候的变化表现得很细致，尤其汽车追逐的场景，动态模糊和光影渲染非常逼真出色。游戏的系统很多借鉴于《细胞分裂——断罪》，比如标记处决和掩护系统，近身格斗的动作也帅气利落，流畅爽快，给游戏增色不少。在某些追逐和枪战段落，还有类似于《枪神》（Stranglehold）和《马克思·佩恩》（Max Payne）的慢动作来躲避子弹和障碍物。这些优秀游戏元素的结合，再加上007的迷人风采，使这部游戏和以往的邦德电影同样的震撼、爽快和精彩。

序：计划有变（Change of Plans）

G20峰会在希腊首都雅典举行，20国集团的财长和央行行长在这里聚集。在远离人潮的地方，M夫人给邦德打了电话，说恐怖份子的袭击就要开始了，从卫星监控图象里发现格列柯的游轮有些可疑，让007尽快赶过去的调查。随后她向负责大会安全的将军作了通报：据调查得知，格列柯的真实身份是国际武器走私商，他很想将参加峰会的金融领袖人物一网打尽。将军听了不以为然，说那个格列柯是正经商人，最近在附近的海域出现只是度假。他希望夫人不要凭着女人的“直觉”来行事，多给他一些信任，他有足够的能力去保护与会的嘉宾。将军走后，M夫人喃喃自语：“你可以信任你自己，但我只信任邦德。”

格列柯的游轮（Greco's Boat）

邦德从机舱跃下，流星般朝港口附近的游轮飞坠，在距离海面200米左右时开伞，优雅地击杀一名敌人，然后躲在一堆货箱后面。用无声手枪射杀前面巡逻的敌人，这时泰纳提醒邦德，说格列柯的主力在下层甲板。


这里有三名敌人，等他们分散逐个暗杀

离开掩体（空格）由左侧的门进到船舱，在酒吧看到有个家伙在打电话，利用左边的墙壁掩藏身形，射杀他后穿门来到船尾甲板，由末端的梯子爬下去（E）。在甲板上有三名敌人，趁两名进船舱离开视野后，用近身格杀（F）除掉靠墙的那个。注意，在接近敌人的时候会有两种格杀方式，一种是格杀（Takedown），行动时会发出声响，如果敌人离得太近或与其面对会触发警报；另一种是暗杀（Stealth Takedown），行动不会发出任何声响。

船舱的那两个都是背对的，可以用手枪击毙，也可以摸过去逐个暗杀。暗杀能赚取瞬杀（Focus Aims）点数，瞬杀系统类似于《细胞分裂——断罪》里的标记处决，只不过省了标记的步骤，最多可同时处决三个目标。

来到大厅踢门冲进屋子，格列柯正在那里拨电话，见邦德出现在面前，有些错愕地问道：“怎么会是你？”随后两人展开一场肉搏，邦德朝他的肚子和胸口猛击几拳，说道：“叫你的人住手，停止攻击。”格列柯答道：“一个人想对付我们四十多人？我不认为你有胜算。兄弟们，上！”话声甫落，一群敌人冲进来端枪朝着邦德猛射，格列柯趁机逃走。

现在有两名端枪的敌人朝邦德扫射，使用瞬杀快速清掉这两名枪手，操作方法是按住Ctrl键进入瞬杀模式，然后连按两次鼠标左键。

拾取地上的MP5，由墙边的竖梯爬上去，迅速冲到一名敌人身前击杀。冲到大厅外遇到直升机扫射，躲到墙后等它离开。跑到船尾甲板，格列柯乘坐一艘快艇离开，并朝游轮发射一枚导弹，邦德连忙跳上另一艘快艇追赶。身后的游轮随后爆炸，腾起弥漫的烟火。

海上追逐（Boat Chase）

沿着格列柯逃逸的线路追逐，附近出现的敌人快艇不必理会，途中格列柯会吩咐手下炸断右边的高塔，不要被它砸到。不久空中会出现敌人的直升机，朝着附近的油桶射击，直升机被一枚导弹轰成碎片，邦德的快艇穿过火焰冲向岸边。

陆上追杀（Chasing Greco on Land）

躲在掩体后解决掉几名敌人，在这里练习一下掩体间转移的操作——在掩体后按住A或D，再按空格能快速跑到下一掩体后，这点跟《细胞分裂——断罪》一般无二。跑到右边大楼门口消灭里面的两名敌人，往右到书房，抬腿踢开一道双扇木门来到外面庭院。跑过池塘上的拱桥往右转，暗杀一名敌兵，再开枪射倒另一个敌人，进入前面的建筑。沿走廊来到客厅，小心敌人会扔手雷，躲到沙发后用瞬杀解决两名敌人，踢门来到外面停车场，迅速往左边的墙后跑，不要试图躲在汽车后面，它们会被敌人射爆。清完敌人穿过停车场进到房间，这时感觉劲风飒然，格列柯从身后舞动着椅子偷袭，邦德将他摔倒在地，枪口对准了他，问道：“炸弹在哪，格列柯？给你最后一次机会！”就在这时，一辆越野车风驰电掣般冲了出去，躺地上的格列柯不无得意地说道：“你来得太晚了。”邦德没有理会他，转身跳上旁边的汽车展开追逐。

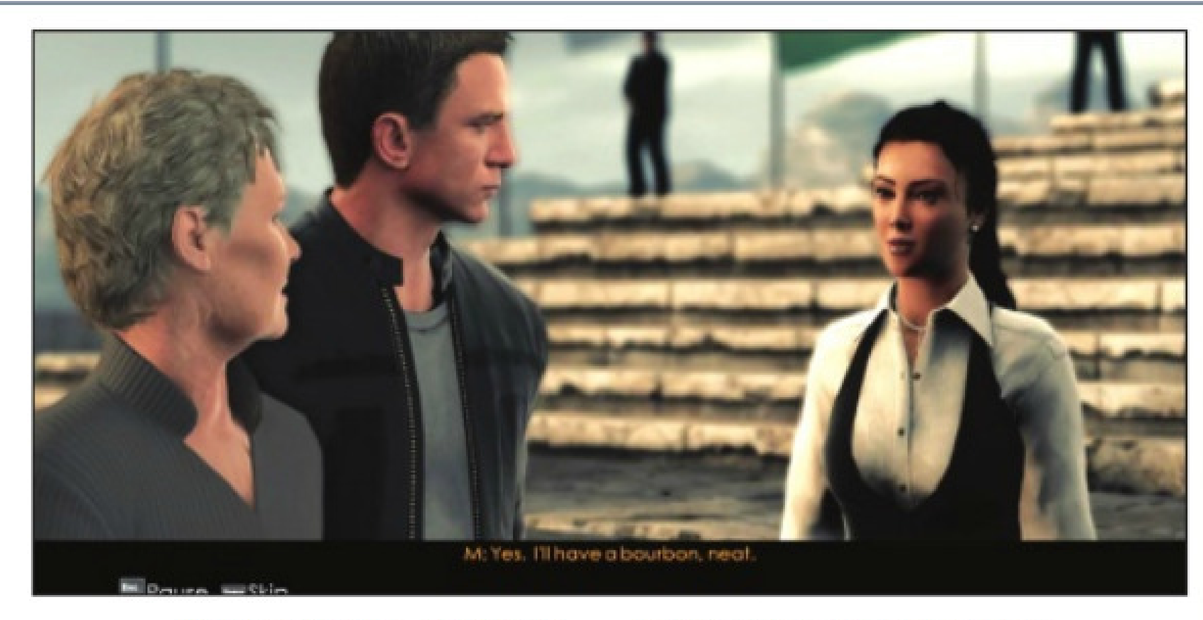
汽车追逐（Car Chase）

在开始保持中等速度跟紧那辆越野车即可，行驶中邦德连线M夫人，得知会场上的各国金融界领袖正在聚集拍照。往前穿过隧道和


驾驶快艇追逐逃逸的格列柯

盘山路，不久接到泰纳的通知，要阻止前面的敌人，那辆车上装有炸弹。穿过遗迹和隧道，这时全速追赶，那辆载有炸弹的汽车最后驶上大桥，邦德的车将它撞翻，随后大桥发生剧烈爆炸……

会场的将军听到远处传来的爆炸声，诧异地问M夫人："你早就知道会发生状况，你怎么知道的？"M夫人答道："当然，那是女人的'直觉'。"随后她扔下将军走到会场的中间，邦德出现在她的身边。M夫人说道："干得好，007，我还担心你搞不定呢。""是我们两个人搞定的。"邦德谦逊地回应。



邦德正和M夫人说话时，一名女服务生过来邀他喝酒

一名美丽的女服务生走到邦德身边搭讪道："我可以邀请你喝一杯吗？"M夫人接道："可以，给我一杯波旁酒，纯的。""……那么，这位男士需要点什么？"邦德微笑着刚要回答，M夫人抢先答道："给他来杯伏特加·马提尼（注1）……"邦德颇有些无奈地望了夫人一眼。

注1： 伏特加·马提尼（Vodka Martini）酒被称为鸡尾酒之王，因为007系列电影中的邦德，使得这种酒变得家喻户晓。现今，马提尼已经成为鸡尾酒的象征和夜生活的按语。在美国的酒吧，常用一只马提尼酒杯和一片橄榄叶作为招牌。

BLOOD STONE 007 第1关 破解数据的钥匙（The Key to Crack the Code）

邦德离开残留着女子体香的被衾，接到M夫人打来的电话："早上好，007，我们曾许诺给你一周的假期，但现在有点突发状况需要你去处理，方便说话吗？""可以，我在酒店。"邦德打开电脑接通网络，接收夫人发来的数据。

"你对米德赫斯特实验室了解多少呢？"M夫人问。邦德一边操作电脑，一边回答："英国伦敦的一间生物技术公司，和军队合作的承包商。""两年前，这间实验室和我们的国防部签署了合同，为我们研究危险的生化武器。一周前，公司的一名高级研究员马尔科姆·泰德沃斯在英吉利海峡的一艘快艇上失踪。暴风雨过后我们找到了那艘倾覆的快艇，皇家海军认为此人命丧大海，但是今天早晨接到的一通电话证实他仍活着，准备将生化武器资料出售给伊斯坦布尔的买家。"


邦德来到了伊斯坦布尔市的街道

"那通电话可信吗？""不确定，是从马德里打出的匿名电话，手机是从便利店里购买的。不久，美国的梯阵系统（注2）使用关键字'研究员''生化武器'和'密码'搜获到伊斯坦布尔市区某处的一段手机通讯记录。""可能是个圈套，难道那个研究员会丧心病狂的出卖英国？"耳边传来引擎的轰鸣声，一架直升机出现在酒店窗外。"这就是直升机降落在你酒店外的原因，有架喷气式飞机在机场等候着，你得立刻赶往伊斯坦布尔，做你该做的事情，找出事件的真相，确保生化武器的信息不要落到他人手里。"

前往地下寝墓（Journey to Catacombs）

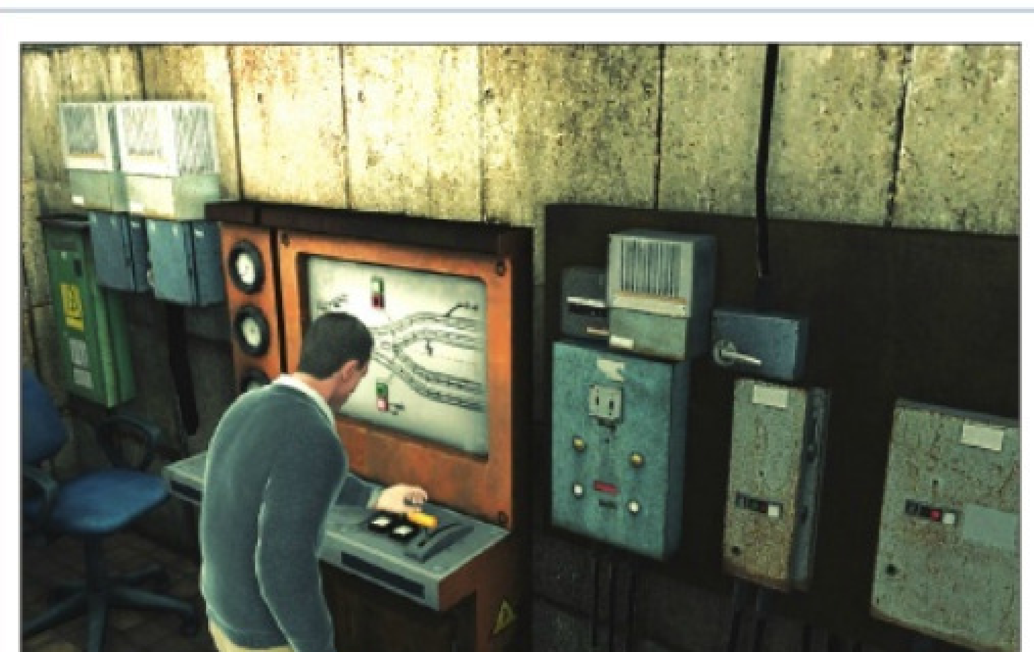
驱车来到伊斯坦布尔市的街道，下车后接到泰纳的电话，说梯阵系统对那部电话进行跟踪，信号最后在一座地下古代陵墓的入口处消失，如果能进入那座陵墓的话，就能够重新搜索到手机信号。

沿街道右转到工地区域，一名工人挡住了邦德的脚步，邦德向他出示名片，说自己来自大英博物馆，是前来指导古迹发掘工作的专家，可以向土耳其文化部求证自己的身份。工人对他的身份并不关心，递过来一顶安全帽让他带上。进入工地后，邦德将安全帽随手扔掉，这时接到泰纳打来的电话，前面的建筑就是手机信号消失的地方，现在得确认那位泰德沃斯教授是敌是友，可以用身上的智能手机收集证据。



吊车正要把邦德所在的小屋扔进深井

按1切换出智能手机，找到证物后按E键进行扫描。两个扫描地点都是电脑，克隆里面的硬盘数据发送给专家分析，然后一名工人叫邦德去工头的小屋谈话。小屋里空无一人，邦德趁机扫描电脑，


在控制室切换轨道的方向

身后的屋门突然关闭，吊车的机械手将小屋抓到了空中，准备投进巨大的深井中。还好屋门在这时扭曲破坏，邦德连忙冲出小屋抓住吊臂下的吊钩滑落下去，从那危险的牢笼逃脱出来。

邦德落身在一堆建筑材料后面，前面有两名敌人，先将近身背对的家伙暗杀，再摸到深井边缘一脚把另一个家伙踹下去。沿着建筑工地清扫敌人，注意有很多的燃气罐和发动机可以射爆，轰杀附近的枪手。绕到深井边缘，空中悬吊着两捆钢材，跳到最远处的那捆，回身射断吊车的挂钩，随着坠落的钢材落身于地下隧道。

地下陵墓（Catacombs）

沿运输隧道前行，看到一名枪手走进右侧房间，他的同伴正寻求帮助。跟着走到门口的掩体后藏身，从这里可以摸到门口用瞬杀模式处决他们，也可以等他们对话后分散开，逐个暗杀掉。

进隧道左侧的那道门，走到末端右转，听到有两名枪手在说话，用瞬杀模式解决他们，随后另一名敌人踱了过来，摸过去暗杀掉。先不用理会这里的列车，沿着通道继续走，在挖掘机附近有多名敌人，耐心等候他们对话完毕，趁他们分散的时候全部暗杀。进到控制室，操作控制台切换轨道（E），然后迅速冲出控制室往左边通道跑，躲到木柱后面等一部满载敌兵的电梯缓缓降落，用智能手机调查它的弱点，再将它射落。继续往回走，途中会遭遇大批敌兵，将他们全部清除，返回到有列车的那条隧道，跳上列车撞开路障沿隧道飞驰。

盾构机陷阱（The Drill Trap）

列车在一部盾构机后停下来，沿着右边的平台走过去，邦德和泰纳取得联系，他往智能手机里标注了泰德沃斯的位置。往前跳落到一片废墟中，绕到中央的位置找到竖梯，在往脚手架攀爬的时候，前面的盾构机突然启动起来，旋转着钻头朝这边挖掘起来。邦德利落地攀上平台往回奔跑，找第二道竖梯爬上去，再往回跳到下方一道平台，纵身攀上空中的横杆往左边移动，落身到下方平台，再跳到墙边的铁轨上往左侧移动，到末端再落身到平台，继续奔跑纵身跳到一道拱门中，盾构机从身后呼啸而过。

拯救研究员（Rescue the Researchers）

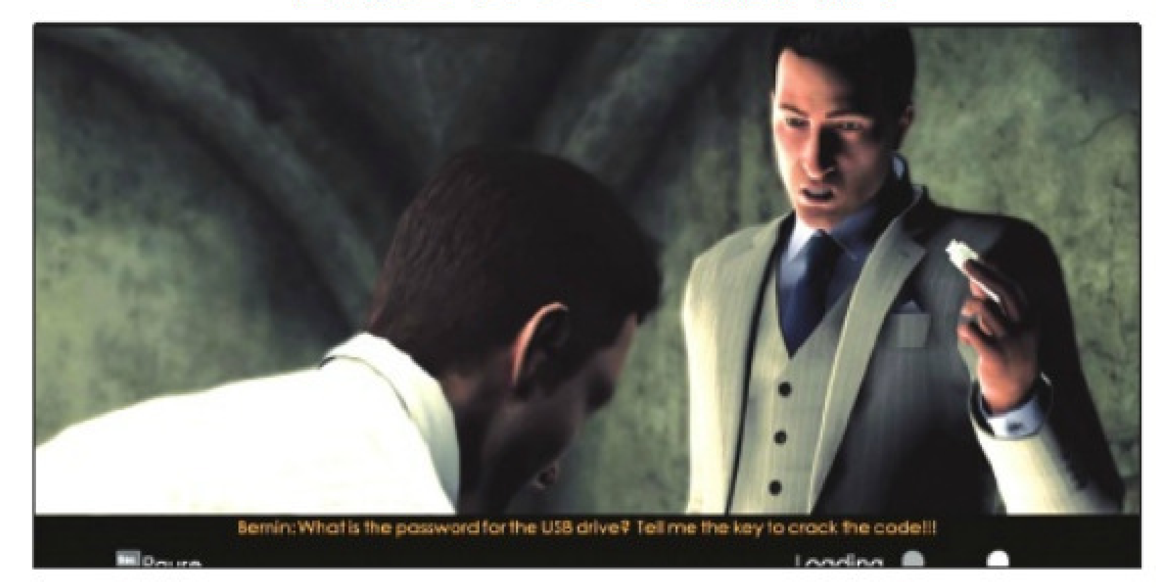
跳落到下方的水池，听到前面有敌人在打电话，悄悄摸过去杀掉。穿过甬道跳落到蓄水



在地下隧道里展开枪战




在牢房里找到奄奄一息的研究员瑞米



柏宁向泰德沃斯逼问U盘的密码

的大厅，在高层的平台和下面的水里都有敌兵，这里面临无可避免的战斗，利用柱子藏身，逐片清理过去。

穿过这座大厅进入甬道，往前是一座地牢，附近有四名敌人看守，躲到墙后等一名敌人走过来格杀，然后到左边箱子后蹲守，等另一名敌人踱过来出手，再走到大厅的角落杀第三个，第四名在牢门附近，从侧面冲过去动手。

踢开牢房大门和里面的囚犯瑞米谈话，得知他也是米德赫斯特实验室的研究员之一，有个叫柏宁的家伙对他严刑拷打，想要他研究的化学公式，那是生化武器的核心技术。他现在身负重伤，想逃出这里是不可能了，希望邦德能救出泰德沃斯教授。

环顾牢房，发现左边的床铺可以攀援上去，由脚手架爬上平台，再纵身跳到墙上的窗户，落身到隔壁房间。沿通道进到另一座蓄水的大厅，听到不远处的敌人在交谈着。绕到大厅末端，穿过一条通道，看到两个家伙仍在那里说话，这里可用瞬杀解决，也可引爆他们身后的气罐来轰炸。

进入大厅展开激烈的枪战，其间不时有柱子崩毁倒塌，优先清除左侧平台上的榴弹兵。把所有敌兵消灭后由右侧平台跳落地面，从左边的梯子爬上脚手架，左转爬第二道竖梯到三层，这时会出现更多枪手，耐心将他们解决，然后往平台的一端跳上去，利用通道跑到大厅右侧，沿竖梯爬下去，往前会有敌兵出现，其中一个是榴弹兵。穿过大厅给泰纳打电话，询问有关柏宁的情报，得知他是一名小喽啰，情报中间人，如果他得到生化武器的情报会很快卖出的。沿着通道和大厅前行，前方不时传来凄厉的叫声，通道上的电灯由于电压不稳时明时灭。

在一间屋子里，柏宁正对泰德沃斯严刑拷问：“这只U盘的密码是什么？告诉我破解数据的钥匙。”旁边的打手正准备再次实施电击，这时的泰德沃斯抗不住了，喊道：“住手，住手，我告诉你！”随后在柏宁的耳边低语一句。“多谢！”柏宁说道，一名手下举枪处决了泰德沃斯。

邦德杀进屋里将敌人扫光，朝着柏宁逃跑的方向追出去……

注2： 梯阵系统（US Echelon Syetem）最早诞生在二战结束后的1948年，当时为了服务于美苏两大军事集团冷战的需要，由美国牵头在全球范围内建立了代号为“梯阵”的监听网络，对前苏联的政治、经济、军事动向进行严密监控。美国、英国、加拿大、澳大利亚、新西兰等国为此还专门签订了“秘密安全协议”来确保该系统的合法性。梯阵系统在上述各国建立了大型的监听站，并利用太空的间谍卫星对世界上任何一个国家电子通信，包括电话、电报、传真、电子邮件，以及短波、民用航空和航海通讯在内的各种无线电信号进行窃听。

BLOOD STONE 007 第2关 和他在一起（Stay With Him）



在路上要躲避各种的障碍

在开始沿着街道追逐那辆越野车，路上会有一些杂物，小型的可以撞开，大型的则要躲避，只要保持目标车辆出现在视野内就行。行驶途中邦德连线泰纳，说泰德沃斯已经死掉，而掌握情报的柏宁正准备将情报卖出，希望他利用卫星进行追踪。

在穿过一段桥洞的时候，柏宁的车掉头往码头方向驶去，泰纳嘱咐邦德一定要跟住他，不能失去那些U盘里的文件。进到码头区域，这里速度不能过快，否则转弯的时候很容易冲进水里。穿过货场回到街道，路面上出现很多装甲车，还有一些汽车上的枪手朝这边开火，不过他们的命中率很低。躲避装甲车的碰撞，那些开火的车辆也不必理会，只需跟住那辆越野车就行了。在十字路口会发生大碰撞，躲开凌乱阻路的汽车残骸，最后望见前方的路障，控制好方向穿过那条倾斜的管道飞坠到前方……

第3关 你的老板是谁？（Who Are You Working For?）

邦德从倾覆的汽车里爬出来，身上依然衫履整洁毫发无伤，这是邦德先生一贯的风格做派。不远处的柏宁吩咐手下前去探明邦德的生死，这时买家的直升机已经抵达了。

邦德埋伏在汽车后守株待兔，等敌人靠近出手格杀，随后展开枪战。注意附近的敌人会扔手雷，要及时转移位置躲闪。前面的几名敌人是分散的，趁他们填弹的时候冲到身边格杀，赚取瞬杀点数，在高处平台上有两名裹着白衣的枪手，用瞬杀清理。


在敌人走近的时候徒手格杀

前行右转，解决一个持手枪的家伙，沿坡道下行到一座小院落，那架直升机正试图往庭院降落，柏宁望到邦德到来，连忙冲直升机喊叫道：“情况有变，快走，交易地点改在竞技场！”

沿着弧形弯道绕过去，在废墟里遭遇四名枪手，用赚取的瞬杀点数除掉他们，随后有两名枪手出现，分别冲至近身格杀。继续前行跳落到下一院落，这里仍有四名敌人，如果有瞬杀点数就在这里用光，再游击剩余的几个赚取点数。

清完敌人后从左边的竖梯爬上脚手架，踢开起重机上的支撑木桩放下吊桥，沿桥行至院落右侧平台，走到末端跳落到一条小巷，穿出去看到一辆装甲车冲撞进右边的院落，从车厢里跳下来两名枪手，邦德躲到断柱的掩体后守候一名枪手靠近格杀，再冲过去杀另一个。

右边的院子里埋伏有大量伏兵，包括威胁较大的榴弹兵，从大门这里往左侧的斜坡上去，进到院落的二层平台，躲在柱子后消灭院落里的敌兵，优先清除对面高层平台的榴弹兵。清完敌兵后穿过院落来到下一庭院，再度望到直升机的身影，解决掉这里的伏兵，沿着下行的梯道进入竞技场。

这里的敌人是职业佣兵，装备和技能比柏宁的杂牌兵强多了，躲到掩体后逐一射杀。利用竖梯攀爬到高层的弧形通道，望到柏宁仓皇逃窜的身影，沿途遇到几名阻击的敌人，解决后看到柏宁将一只档案袋递进了直升机，直升机随后离去。

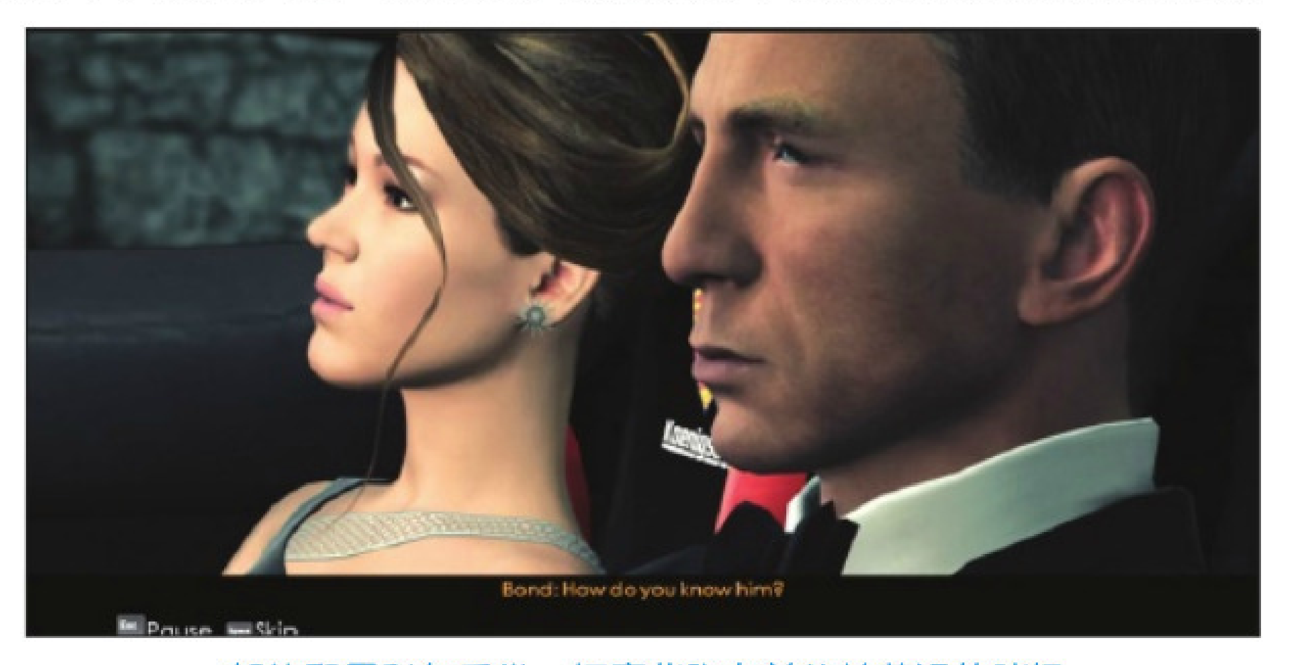
完成了交易的柏宁如释重负，邦德一脚踢在了他的膝弯处，问道：“告诉我，你的老板是谁，是谁雇佣的你？”说着，手里的枪对准了他的脑袋，扣着扳机的手慢慢收紧。柏宁的脸上现出绝望的神情，说道：“斯戴芬·帕莫洛。”“他们要把档案带到哪去？”“我不知道，我已经告诉你所有的事，请……”这时电话响了，邦德转身过去拾取地上的手机，柏宁抓起手枪正欲偷袭，却被邦德回身一枪射中手腕。“请放过我吧，我不会再对你做什么了……”柏宁哀求道，邦德抬腿一脚将他踢下平台。

第4关 俄罗斯寡头（Your Basic Russian Oligarch）

M夫人查出斯戴芬·帕莫洛是俄国商人，没有犯罪记录，入境数据显示他目前在摩纳哥，准备今晚飞往西伯利亚。邦德让M夫人通知摩纳哥的情报联络员，设法拖延帕莫洛的行程，争取今晚在机场抓到他。

邦德刚下飞机就遇到了美艳照人的尼科尔·亨特，她是M夫人派来的助手，她的身份是珠宝设计师和社交名媛。上了豪华跑车后邦德问起帕莫洛的情况，尼科尔说道：“帕莫洛是非常好色的家伙，他富可敌国，拥有自己的油田、钻石矿和波音737，跑道都可以用金砖来砌的……”“你怎么会了解这么多。”“呵呵，这世上只有六个人值得我约会，现在他们中的一半已经挂掉了……好吧，实际上帕莫洛是我们珠宝行业生产所用化学制剂的供应商，他在摩纳哥盘下来一间赌场，将里面的一间珠宝店送给了我，因为在俄罗斯寡头的必需品中，需要包括一位超级名模的妻子，所以我才能设法拖延他返回西伯利亚的行程。他的总部就在前面的赌场，今晚我和帕莫洛约会，这样你才有足够的时间潜进他的办公室，打开保险箱。”

邦德沉吟片刻，说道：“你安排得很周详，可是，你怎么会……”“为军情六处工作是吗？”尼科尔的脸转向窗外，不无感伤地说：“我穿着华美的服饰，站在闪耀的摄影灯下，还拥有着一间珠宝店……我在世界各地旅行，却从未被人注意过。”“是M夫人逼迫你的？”“不完全是，好吧……是因为几年前的一点税务麻烦。”“所以一位社交名媛摇身成为M



邦德和尼科尔乘坐一辆豪华跑车前往帕莫洛的赌场

夫人手下的女特工？”尼科尔转过身来，无比坚定地望着邦德说道：“是的，詹姆斯，但请相信我，只要组织需要，我会全力以赴的。”

花园（Garden Area）

邦德将尼科尔送到赌场门口，然后以司机的身份进到赌场后面的花园。拾级而上，很多宾客在喁喁细语，或是凭栏远眺，欣赏着月色焰火。和尼科尔通话，得知帕莫洛准备下楼赴约了，邦德嘱咐她尽量分散帕莫洛的注意力，否则他一旦发现有不寻常的状况，会立刻封锁整座赌场。


很多宾客在赌场的花园里赏月聊天

走到花园末端，纵身攀爬到石亭的顶部，再沿楼体边缘移到窗口，暗杀掉窗边的守卫进到屋里。下楼梯到露台会遇到守卫，趁背对的时候摸过去暗杀。到上层有两名守卫，等那名首领离开，再将栏杆边的守卫解决掉。再上一层，这里有三名敌人，倚花坛吸烟的家伙可以摸过去暗杀，远处栏杆边的两个用瞬杀解决。

推门进到小巷，右侧墙壁有摄像头，用智能手机扫描它的时候能玩到一个小游戏，在蓝色圆点经过节点的时候按提示的键，三次成功可解除掉它。推门进到庭院，左边墙上还有摄像头，解除后接到尼科尔的电话，说还没见到帕莫洛的影子，邦德让她保持冷静继续守候。


用智能手机扫描赌场管理人员身上的密码

往前下楼梯到庭院，这里有三名枪手，左一右一，还有一名转圈巡逻，先躲到左侧的石台后，等巡逻的走过去，暗杀左边的，再立刻跟上去杀巡逻的，剩下的一个就好处理了。穿过庭院上楼梯，推门来到另一边院落，守在门口等里面守卫走出来暗杀，再摸到石台后杀另一个。往前走遇到摄像头，还有一名守卫来回走动，趁他走到右边时下手，绕到柱子后破解掉摄像头。

推门上台阶，来到庭院另一边，这里是大楼后面。附近有两名敌人，先杀背对不动的，再跟过去杀巡逻的。来到楼前，望到窗边站着一名守卫，攀上去除掉他跃进楼内。

进入赌场（Inside the Casino）

推开走廊右边的门进到大厅，这里有四名守卫，沿着逆时针方向暗杀，最后再杀大厅中央站着的那名。邦德和尼科尔通话，得知帕莫洛出现了。

推开双扇木门进到赌场主大厅二层走廊，杀掉巡逻的一名枪手，在左边找到办公室大门，不过开门的终端机需要密码，据泰纳所说，密码被拆分成三部分，分别在赌场里的三名高层身上。



寻找通行密码（Finding the Key Codes）

用智能手机观察三人的位置，二层有两处可以分别用智能手机扫描到赌场主管和楼层经理的通行卡拿到两段密码。沿着左边的走廊行走找到一间大厅，里面有五名敌人，这里可使用瞬杀除掉三名，再清扫残余，将那名安全主管解决后扫描他的通行证，拿到最后的密码。回到主大厅二层的办公室入口，使用电脑终端打开大门，进去乘电梯到办公室。



潜进帕莫洛的办公室

获取信息（Getting More Information）

电梯门打开的时候面前有三名敌人，迅速冲到最近的敌人身前格杀，再找掩体开枪清除柜台后面的两名。推门到走廊，左边办公室的门有独立安全系统，不能破解进入，于是沿走廊走右边。来到外面的阳台，跳过去沿墙体攀援，能看到下面阳台里幽会的帕莫洛和尼科尔。攀到末端从窗户跳进办公室，用智能手机破解开启墙上的保险箱，从中拿到文件和对研究员泰德沃斯严刑拷打的录像，泰德沃斯在录像中说道：“我们研究炭疽病毒和天花，并研制相关的解毒剂，这些将是运用在战场上的生化攻击技术。”柏宁道：“现在它们还没有应用到军事，转化成武器？”“没有！”“那为什么那些文件里都设了密码？这只U盘的密码是什么？告诉我破解数据的钥匙。”“住手，住手，我告诉你！”

邦德扫描完文件和录像带，转身准备离开的时候遇到冲进来的敌兵。迅速躲到门口或沙发后面，一路清敌往电梯撤离，途中和尼科尔通讯，让她开车在赌场前门守候。

逃离赌场（Escape From the Casino）

出电梯来到华丽的赌场主大厅一层，躲到柱子后和敌人展开激烈枪战，随时注意侧翼和身后是否有敌人包袭。这里三座大厅的战斗都差不多，增援的敌人是有数量限制的，杀到一定程度便不再出现。最后杀到赌场前门，邦德纵身跳上尼科尔驾驶的豪华跑车扬长而去……

夜幕降临，万家灯火。酒店套房里，邦德望着窗外若有所思。尼科尔调了一杯鸡尾酒，递到邦德手上：“试试看，是否适合你的口味。”就在这时，M夫人和邦德通讯：“我们对你从帕莫洛办公室扫描到的文件进行破译，它们是一些高端化学制造设备的进货单，被送往位于西伯利亚的一座废弃的精炼厂。”

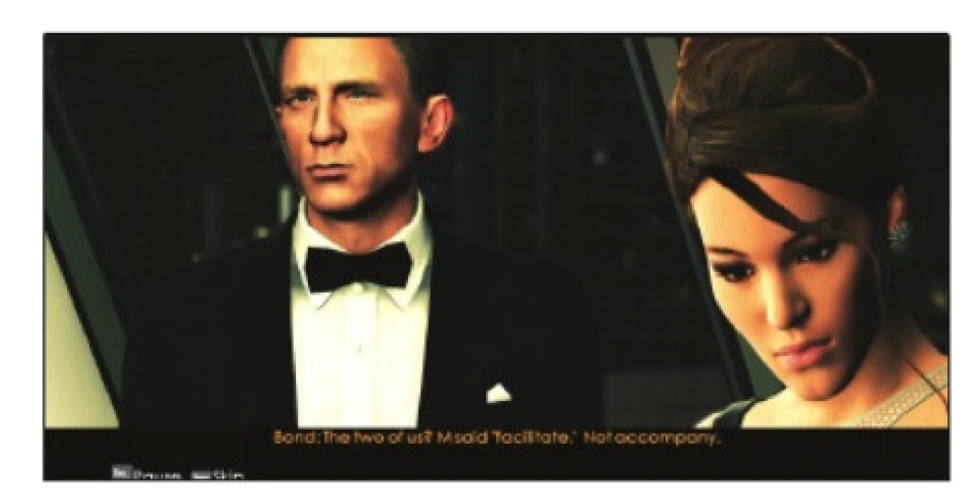
邦德道：“他们严刑拷打高级研究员泰德沃斯，拿到了制造炭疽和天花病毒的公式，现在他们要做的是将它们变成武器。”“这正是我们所担心的，也是全世界所担心的。”M夫人说道：“你得赶到那里去，阻止他们做那种危险的事情，或许亨特小姐会帮你一些忙。祝你好运，007。”

通讯结束，邦德对尼科尔说：“我们得立刻赶往西伯利亚的精炼厂，按照M夫人的意思，你也得跟着走一趟。我需要一架飞机、地面交通工具和当地向导。”“等等，你不用这么急，我曾经答应帮帕莫洛处理个人事务，这是我们一起进入精炼厂的绝佳机会。”

邦德显然不想让她冒这个风险，说道：“我们一起？夫人只说过让你帮忙，而不是陪伴。”“难道你不想让我带你去西伯利亚？”“哦，想起来了，你的朋友有架私人飞机？”“我这就打电话联系，你会喜欢上它的，里面有淋浴间，有酒窖，还有舒服的圆形大床……喂，你在想什么，你可以独自享用它们，我得呆在驾驶舱里操纵这架飞机……”



在赌场大厅里展开激烈的枪战



尼科尔执意要跟随邦德前往西伯利亚

BLOOD STONE 007 第5关 这可不是儿戏（Not All Fun and Games）

邦德和尼科尔坐在一辆跑车里，在西伯利亚的风雪中穿行。“我现在仍无法相信帕莫洛会做这种邪恶的事情，他看起来就像一位和蔼可亲的叔叔。”尼科尔说。“前面就是精炼厂的入口，记住我说的，按计划行事。”邦德嘱咐道。“你真的认为，他们会相信你是我的私人保镖？”“像你这种身份却没有私人保镖，才真的令人怀疑。”

不出邦德所料，精炼厂的守卫向尼科尔简单盘问了几句，便挥手放行。将车停好，邦德嘱咐尼科尔在五分钟内进入帕莫洛的办公室，随后他开始行动。

邦德在会客厅休息的时候接到泰纳的电话，他说已经黑进帕莫洛在精练厂的电脑，并找到了泰德沃斯的研究资料，可当他准备读取数据的时候电脑关机了，希望邦德前往调查电脑里的数据。

离开房间来到飘雪的院落，邦德用手机确定帕莫洛的汽车位置，走过去用手机破解它，汽车警报响起，院落右边的一道栅门打开，一名守卫匆忙跑出来调查汽车，邦德趁机溜进右边的院落。往左上阶梯进入大楼前厅，穿过左边铺有蓝色地毯的走廊来到一座大厅，在这里找到服务器房的大门，用手机破解掉它，进走廊暗杀一名守卫，往前有两名守卫在谈话，墙上有摄像头。等那两人说完话分开，先格杀走过来的这个，上前破解摄像头，再跟到另一个身后出手，然后调查桌上的电脑。



在庭院的停车场做点手脚骗守卫过来调查

收集生物样本（Gathering Biometric Data）

在这台电脑里没有找到生化武器的数据，泰纳说它们应该在计算机中心里，那里采用生物识别安全防御系统，只有帕莫洛自己能够进入，现在邦德得收集到他的指纹和声音样本。



潜进机房，发现病毒数据并不在这部电脑里



在吧台的酒杯上提取到帕莫洛的指纹样本

返回大厅，推开一道双扇门，里面的小剧场正播放纪录片，帕莫洛正介绍他的企业成长历史，邦德用手机采集到他的声音样本。由大厅上旋转楼梯，在二层的酒吧调查桌上的酒杯拿到帕莫洛的指纹。回到大厅发现主机房前的守卫离开了，上前用手机扫描终端打开大门。庭院里站着四名敌兵，他们在交谈完会分散开，先杀掉踱到门口的，再潜行到庭院的花坛后面，逐个解决掉三名士兵。如果身上有瞬杀点数，也可以直接开枪清除。

计算机中心（Computer Center）

上楼梯进入计算机中心的大厅，沿着平台转过去找楼梯下到底层。进入核心服务器机房，上前操作电脑终端，不料电脑被锁死，警报在整幢大楼响起，成群的敌兵涌了过来。此时泰纳试图破解主机防御系统，但需要一点时间，邦德得全力防守这里。

在开始立刻躲到桌子后面进行防御，敌人总共出现三波，第一波从左边的门进来，第二波从右边的门，第三波则从两道门同时进攻，此时需兼顾两侧，先近后远。将所有敌兵清掉后，泰纳已经破解主机防御系统，邦德于是上前进入主机调查，然后向M夫人汇报，说明帕莫洛正在精炼厂建立一座生化武器工厂，提炼出了成吨的炭疽病毒。就在通话的时候，机房的两道大门同时封闭，毒气在房间里弥漫开来。

立刻展开逃亡行动！先往一侧找竖梯爬上去，再右移换另一道竖梯，沿着连串的平台跳过去，最后跳低一层找到出去的门。往前进到大厅展开枪战，清除所有的敌人后由大门离开。

BLOOD STONE 007 第6关 马不停蹄（Keep the Car Running）

离开计算机中心大楼，沿着小巷转过几道弯看到有四名敌人出现，埋伏在花坛后等一名士兵走近杀掉，往屋左潜行过去，有个家伙正背对着准备伏击，杀掉第二个。此时有可能被敌人察觉，不过没关系，回身绕屋子到余下的两名敌人身后下手。

推门进入建筑，迅速冲到前面的士兵身后动手，随后有两名士兵会走进来，用瞬杀清除。往前过铁桥来到另一边架设有很多管道的院落，躲到楼梯口观察，下边有三名士兵在谈话。等他们分散开，先杀掉走上阶梯的家伙，然后再悄悄下阶梯解决背对不动的。

进到中央控制室，这里是精炼厂的核心系统，一些研究员见到邦德的到来惊慌逃窜。邦德操作终端进入中央控制菜单，泰纳对精炼厂的系统流程进行分析，说如果能摧毁精炼厂的冷却塔和排气系统，就会引起一连串的灾难事故。

关闭排风系统（Destroy the Refinery First Part）



中央控制室里，泰纳告诉邦德摧毁精炼厂的方法

现在有两道门打开了，它们分别通往排风系统和冷却系统，这里先走左边，沿走廊看到那些研究员逃跑的身影，躲到出口的门侧，将走进来的敌兵杀掉。出屋上楼梯，这时泰纳通知邦德，这条路通往精炼厂的排气系统。穿过一间仓库来到天桥，看到两名敌兵正在谈话，耐心等他们分散开，逐一暗杀。沿天桥前行，另一名士兵正朝下边喊话，摸到身后将他扔下去。

在阀门附近有三名敌兵，悄悄下楼梯将他们解决掉，然后转动中央的阀门关闭排风系统，随后空中的管道发生爆炸和泄露。沿楼梯到下层，这里遇到大批阻击的敌兵，躲在掩体后耐心清除。沿着通路右转，空中的管道不时发生爆炸，更多的敌兵出现，这时可利用右侧的屋后切到敌人侧翼攻击，不过得小心身后容易被敌兵包抄。最后返回到中央控制室，走右侧的那道大门。

摧毁冷却系统（Destroy the Refinery Second Part）

穿过走廊和庭院进入一间冷藏室，这里储藏着大量爆炸物，房间里共有四名敌人，左边有一名转圈巡逻的，中间是两名并立背对的，右边的箱子后还有一名，如果能全部暗杀可以避免一场枪战。身上有瞬杀点数的话，可先杀掉左边的三名，如果没有就用身影吸引巡逻兵的注意力，等他走过调查的时候出手，然后再潜行到右侧箱后杀掉单独的那个，剩下的两个用瞬杀点数清理，暗杀也可以，只是对技术要求较高。

穿过院落来到下一间仓库，这里的枪战是不能避免的，战斗中注意那些爆炸物，如果有敌人靠近不妨引爆它们。清完敌兵穿出仓库来到冷却系统机房，爬竖梯上平台过去转动阀门，这时来路已经被冻结，只有往前方逃出去了。沿途会出现少量敌兵，快速将他们射杀，跑到末端的窗户跳出去，落地便安全了。

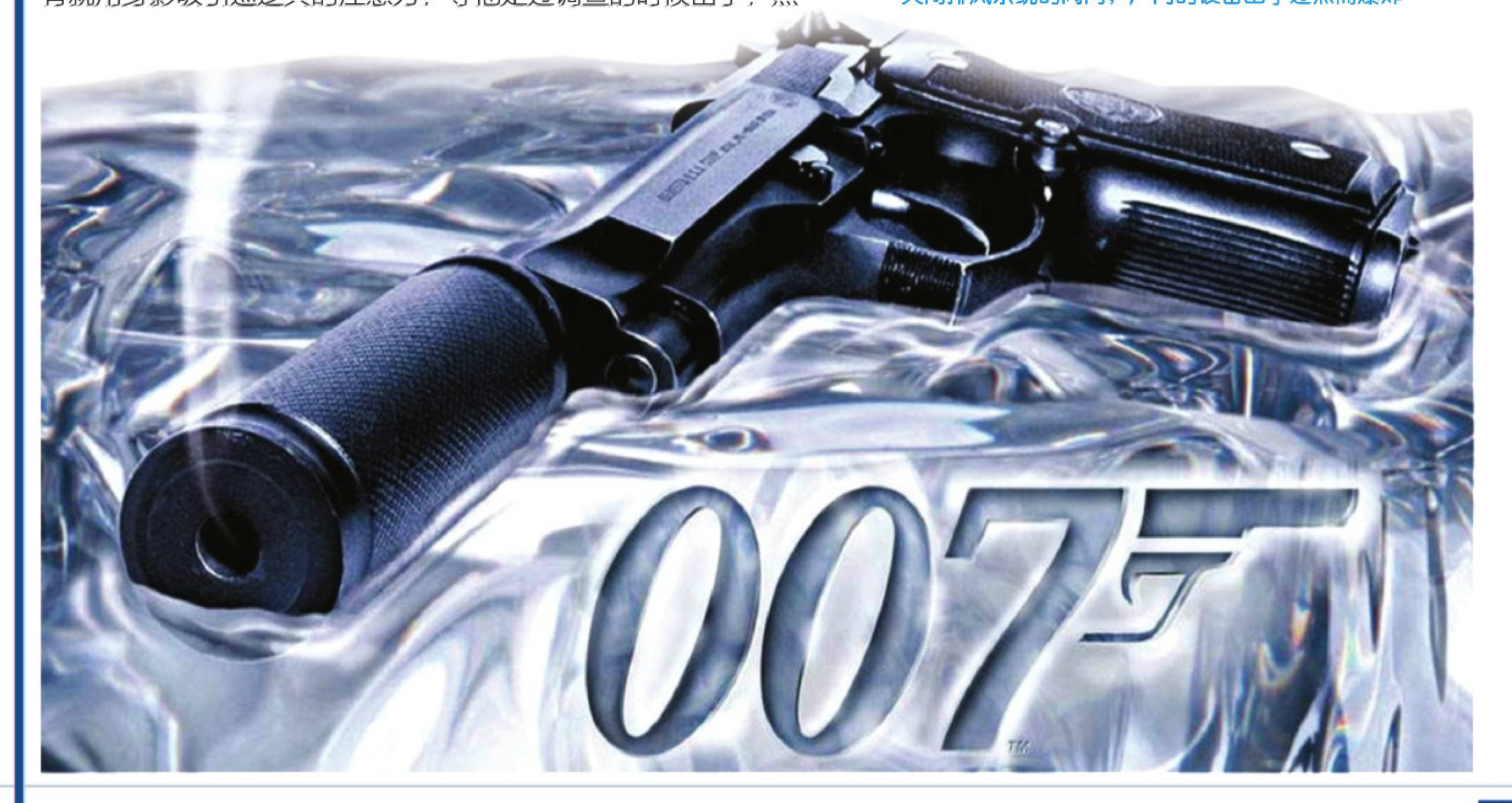
返回中央控制室，邦德用中央电脑终端启动破坏程序，并通知尼科尔开车接应。

与尼科尔会合（Waiting For Nicole）

冲出控制室来到外面的大院落，这里出现大批敌兵，邦德要在这里展开艰苦的枪战，等候尼科尔的接应。平台围栏是很好的掩体，四周也有很多枪械可用，只是敌人散

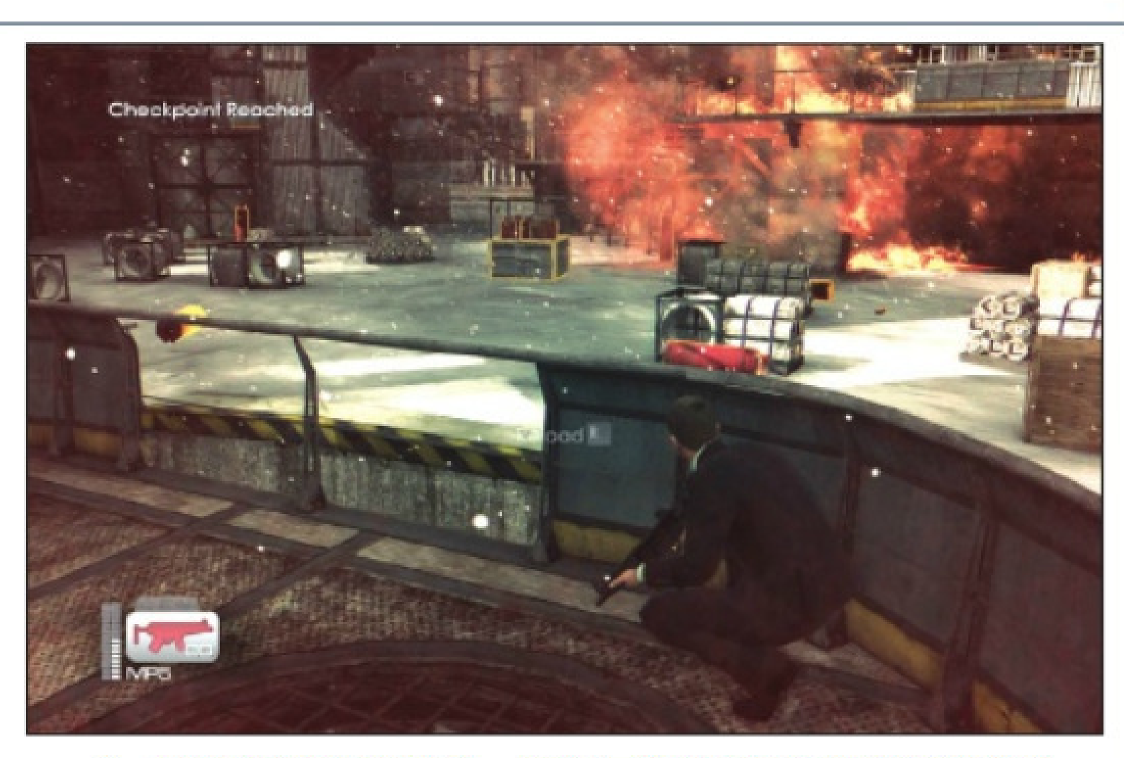


关闭排风系统的阀门，厂内的设备由于过热而爆炸



布得到处都是，需根据情势变换位置。高处出现的敌人要优先清除，他们对邦德的威胁最大，并且要随时观察身后是否有敌人出现，那些试图冲到阶梯或攀援栏杆的敌人也要及时解决。经过漫长的苦战后尼科尔终于赶来，清除身周的敌人，快速冲过烟火弥漫的院落进到对面的走廊，踹开大门跃进尼科尔的跑车……

“帕莫洛哪去了？”邦德问道。“他跑了，我看见他上了一辆往港口运输化学制品的列车。”尼科尔一指窗外，道：“就是那辆列车！”邦德望到外面一辆列车正疾速行驶着，道：“我们得阻止他将生化武器运走，全速行进！”



为了等候尼科尔的接应，邦德在院落里进行激烈的防守战

第7关 追逐列车（A Train to Catch）

帕莫洛的列车正在逃逸，邦德和尼科尔驾驶着豪华跑车展开追逐。开始是城区公路，避开油罐车和倒塌烟囱等障碍，然后飞跃到山谷中的冰河上，这时要保持一定的车速，还得小心注意冰面情况，尽量走白雪覆盖的路径，若撞进没有结冰的水域会溺死。在行驶一段时间后，跑车飞到另一处冰封的河面，空中出现一架武装直升机发动攻袭，接下来全速行驶，避免被直升机的火力打到，同时找坚实的冰面跑，有的地方得从桥下穿行。最终邦德将跑车飞到了列车上，发现尼科尔的手腕骨折了，于是给她简单地包扎了一下，希望能挺到见医生的时候，痛楚的尼科尔打趣地说，邦德这个保镖并不称职。

列车终于在港口停了下来，邦德准备前去抓捕帕莫洛，让尼科尔待在车里，但尼科尔执意要一起行动。而此时的帕莫洛走进水上飞机的驾驶舱，命令属下启动引擎，立刻带他离开这里。



邦德驾驶跑车追赶高架桥上的列车

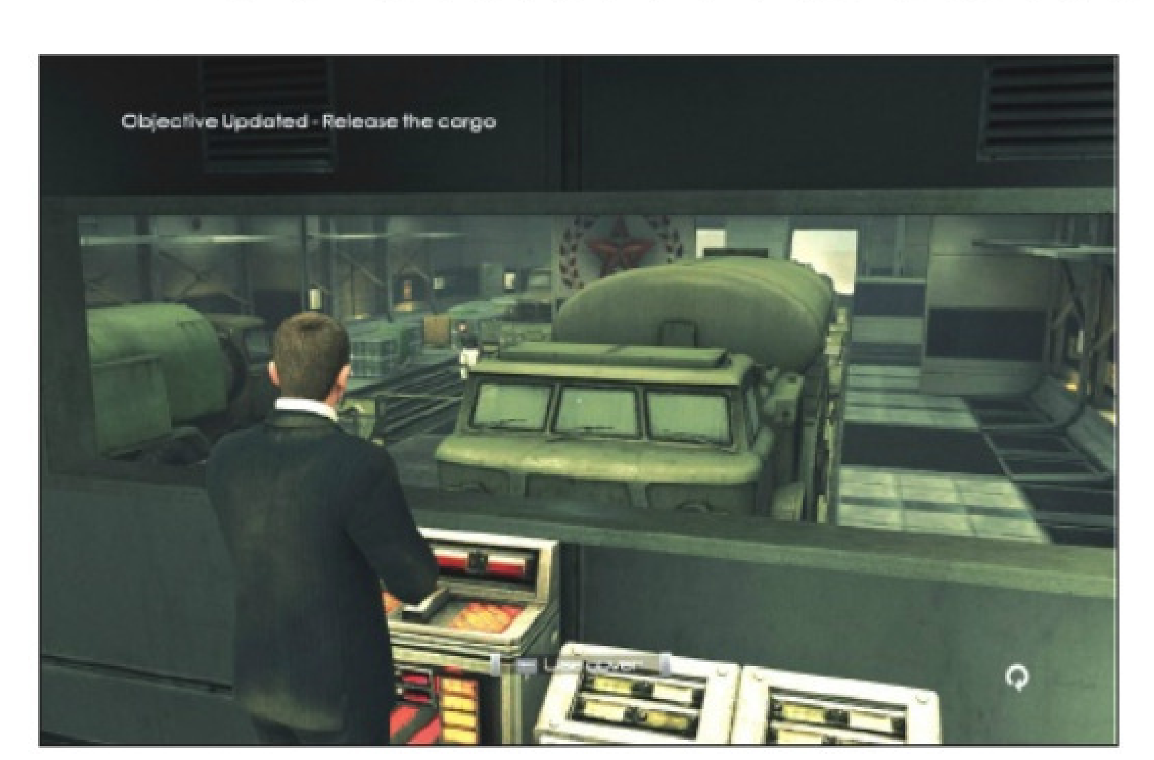
第8关 不择手段（By Any Means Necessary）

帕莫洛的飞机在河面上滑行逃走，邦德和尼科尔连忙跳上一艘满载化学制品的攻击气垫船，不料船上布满了敌兵。尼科尔前去驾驶船只，邦德的任务是清理船上的敌人，并卸载掉影响速度的货物，行动中邦德需万分小心，一旦造成化学制品泄露，会杀掉所有的人。

在开始的右舷甲板上解决掉走近的敌兵，随后开枪清理船头和上层平台的敌人。来到船头甲板转到左舷，这里出现更多的敌兵，清完爬竖梯到下层，射杀两三名敌人进入船舱。

卸载附加货舱（Disposing of Extra Cargo）

进入控制室发现外面就是货舱，用控制台打开货舱大门，躲在货车后面清理出现的敌兵，前面有两辆装甲车，上面的机枪会朝这边扫射，因此不要暴露在它的射程范围内。清完敌兵调查智能手机，找到两侧的控制台，利用货箱躲避装甲车的枪火跑过去，分别操作控制台上的拉杆，将货舱两部分的货物，包括油罐车、装甲车等全部倾倒出去。



在气垫船的内部找到货舱

此时气垫船的速度提升了，邦德按原路返回到外面的甲板，途中还会遇到敌兵的阻击，返回到顶层甲板进入反火箭炮塔。

轰毁飞机的引擎（Taking Out the Engines）

点鼠标右键瞄准，左键朝飞来的火箭弹扫射，在空中击爆它们。在接近飞机后，利用阻截火箭弹的空闲，攻击飞机两侧喷射蓝色火焰的引擎部位，将它们摧毁后，再全力攻击飞机的尾部，如此使飞机的速度缓慢下来。

除掉帕莫洛（Kill Pomerov）

冲到气垫船的右舷，纵身跳到飞机左翼上，开枪射杀出现的几名敌兵，然后往飞机尾部的平台跳跃，进入飞机内部。机舱里有毒气泄露，这对没有装备防毒面具的邦德来说很是危险，只有速战速决，全力射杀前方出现的敌兵，跑到末端爬竖梯。



尼科尔向邦德依依话别

戴着防毒面具的帕莫洛现身了，虚弱的邦德与之展开肉搏。两者分离后，开枪射击帕莫洛右边的红色开关，密封门打开释放机舱的毒气，帕莫洛也被甩了出去。邦德走到驾驶舱，将手枪对准了驾驶员，说道："改变航向……"

邦德将飞机交给俄罗斯军方的亚历克斯上校处理，望着一群穿着生化隔离服的人员正在飞机上忙碌着，邦德不无担忧地问道："上校，你确定这些人能妥善处理这些生化武器？""生化武器？什么生化武器？俄罗斯没有什么生化武器。"亚历克斯说道："你们西方人总是担心有大规模杀伤武器的存在，怕自己在战争中遭遇威胁。现在确定一点，这里什么也没有。如果有那玩意儿，那些难缠的报纸媒体我该怎么应付啊？""了解，是我搞错了。"邦德心领神会地说道。

尼科尔走了过来，问道："詹姆斯，你还好吗？"邦德望着她手臂打着的绷带，说道："比你好一点点。"尼科尔嫣然一笑，道："你是说这个呀，是它让我有了新款手镯的创意。""那恭喜了。""接下来的一周里没什么事可做，我们可以去百慕大附近的一处私人海滨去度假，感兴趣吗？""非常期待，不过我还有点事情处理一下。"尼科尔知道自己无法挽留，只得和邦德依依话别。

BLOOD STONE 007 第9关 不稳定的联盟（An Uneasy Alliance）

邦德将这里发生的一连串事情汇报给夫人，夫人早已从外交部长那里听说了此事，要邦德回到英国休整。邦德认为事情仍未结束，那个神秘的匿名电话并非研究员泰德沃斯打出的，他那时正遭受严刑逼供。看起来是有人想要除掉帕莫洛，可是那个人是谁呢？动机是什么？

从伊斯坦布尔找到密报者的手机上发现，有一通未接电话值得怀疑，于是让泰纳从军需处（注3）的数据库中搜索那个号码的主人，发现竟是一个叫平福山的特工，于是邦德连线了平上校，得知他和英方情报部门一样，也在追查那个密报者。邦德于是提出与他携手合作，两人约定明晚在曼谷水族馆碰面。

邦德准时来到了曼谷水族馆，透过玻璃墙看到各式海洋生物悠然游弋。平上校在电话里让他先前去拆除掉水族馆里隐藏的三只窃听器，以确保此番会话的安全。

往前进入水族馆主大厅，在开始的平台右转，在围杆扶手上找到信号发射器，先不管它。往大厅左侧的第一道窗户走，在右边的水中石头上找到第一只窃听器，用智能手机扫描到它的数据。回到大厅中央往右走，调查左边的那道窗户偏右位置，找到第二只窃听器，同样扫描数据。回到大厅中央，这回沿中央的斜坡下去，调查巨大玻璃窗稍偏右一点，能看到水中石头上的窃听器。

收集完三组数据，回到入口处调查那个信号发射器，将采集到的三段音频排列好，顺序是黄、蓝、红（中、右、左），组合成功后，水族馆的喇叭播出一则通告说闭馆的时间到了，游客们陆续撤离大厅，而一身黑色西装的平上校会出现在大厅里，站在那道最大的玻璃窗前。


在曼谷水族馆主大厅里搜索隐藏的窃听器

平上校说此事的幕后主使人叫瑞克，一名婪贪成性、唯利是图的商人，他猎取世界上最危险的技术，准备出售给出价最高的投标人。此事无关政治和意识形态，只关系到金钱和权力的分配。瑞克将自己的财富和情人都安置在瑞士，目前他住在日内瓦。说话间，他将瑞克的照片交给了邦德。

令人意外的是，一名狙击手射杀了平上校。邦德连忙拔枪追赶，沿着螺旋状的通道一路跑上去，顺路解决出现的特种部队，最后追到了楼顶天台。

注3： 军需处（Q Branch）的Q是Quartermaster的缩写。在007小说和电影中，它是英国军情六处专门为邦德研制各种奇思异想装备的部门，这个部门的主管代号是Q，几乎所有的007电影开场部分，邦德都会先和Q见面，Q会给他演示新研制的武器道具和车辆，诸如口红枪、氰化物香烟、带激光切割器的手表等。

第10关 踏一步是万丈深渊（One More Step and You're Dead）


在雨夜的屋顶追赶逃逸的杀手

空中下起了豪雨，远近的霓虹灯将这雨夜装扮得格外迷人，然而在这楼顶的天台上，却上演着一幕惊心动魄的追逐战。那名刺客伶俐地爬上一道黄色竖梯，并用狙击枪朝下面开了几枪，当他的身影在屋顶消失的时候，邦德迅速朝梯子冲过去，攀上屋顶踢开右边黄色的屋门穿过去。途中听到刺客在呼叫支援：“平福山已经死亡，目标B尚存活，我现在正赶往撤离点，请给派人手掩护！”

邦德紧紧跟住刺客的身影，从屋顶跳上另一屋顶，在攀上第二道黄色竖梯的时候遭遇阻击的敌兵，格杀后拾取步枪。往前跑但见烟雨迷濛，能见度极差，绰约的身影朝这边逼近，开枪清掉他们。往前爬第三道梯子，清掉屋里的敌兵，沿走廊跑过去，左边有平台可以攀爬上去，再沿着霓虹灯前的几道平台跳过去，往左边墙洞跳进屋子，清掉三名敌兵，往前乘电梯升至塔吊平台。

邦德的枪口瞄住了刺客的后背，警告道：“站住，再往前一步就是死！”刺客转过身来道：“不，让我告诉你，瑞克要杀的是我们两个。”就在这时有士兵在身后出现，就在邦德回身应付的时候，那刺客纵身跳下平台，驾驶一辆绿色巨型翻斗卡车逃走。邦德跳落街道环顾左右，跳上附近的一辆白色道路清障车紧追不舍。

第11关 善有善报（One Bad Turn Deserves Another）

在公路上展开追逐，前面的大卡车速度不算太快，可它横冲直撞，威力很是惊人。它会经常撞落空中的人行天桥阻住道路，这时要从旁边的街道穿过去，大部分的路在右侧。经过高架桥的时候，它还会撞碎桥柱，这时要尽量躲避坠落的碎石和汽车。往前是施工地段，巨型卡车在上方行驶，邦德的车则沿着下面的壕渠行进，只要保持速度，不必担心跟丢。两者会合后穿过一片建筑工地，躲开它倾倒的混凝土和石块，它们会影响行驶的速度。



没有电影，我们还有游戏

■陕西 Oracle

无所不能的邦德没能拯救米高梅，它遇到了一个更加强大的敌人——巨额债务，这让第23部007电影变得遥遥无期。或许《血石》的发售能让Fans暂时得到一丝慰藉，因为本作的开发商是以《世界街头赛车》系列闻名的Bizarre Creations，又让人们对游戏中的追车桥段多了一些期待。事实证明，本作的追车部分的确没有辜负众望。更为难能可贵的是，本作的剧情属于原创，绝不逊色于以往的电影原作，对于一款电影改编的游戏而言，似乎我们也无法要求更多。



不过令人欣慰的是，《血石》还真的给了我们更多——本作的素质可圈可点，对名作的借鉴也比较到位。即使没看过007电影（这样的玩家似乎比较少见），也会很快沉浸其中。《血石》的主旨很简单——引领玩家切身扮演一回身手矫健的邦德，在关卡流程上自然要尽力表现出流畅的电影效果，因此表现力是最先考虑的，而在难度上则向玩家妥协了很多。游戏虽然以潜行为主，但邦德并不惧怕被敌人发现（强制失败的桥段除外），凭借着强大的CQC（近身格斗术），邦德可以在数个敌人之间穿梭自如。在一些我们耳熟能详的潜入类游戏中，CQC往往伴随着巨大的风险。比如《合金弹头3》的按键组合与苛刻的判定条件。《细胞分裂5》CQC虽然发动简单，但山姆大叔经常要面临偷鸡不成蚀

回到街道是一段直路，这时尽量将距离缩短，然后会驶上高架桥，部分路面被它碾压塌陷，这时邦德的车不但要保持速度，还要躲避塌陷的地方。最后邦德终于追上了巨型卡车，两者一起坠落到桥下，引发了一起罕见的交通事故。

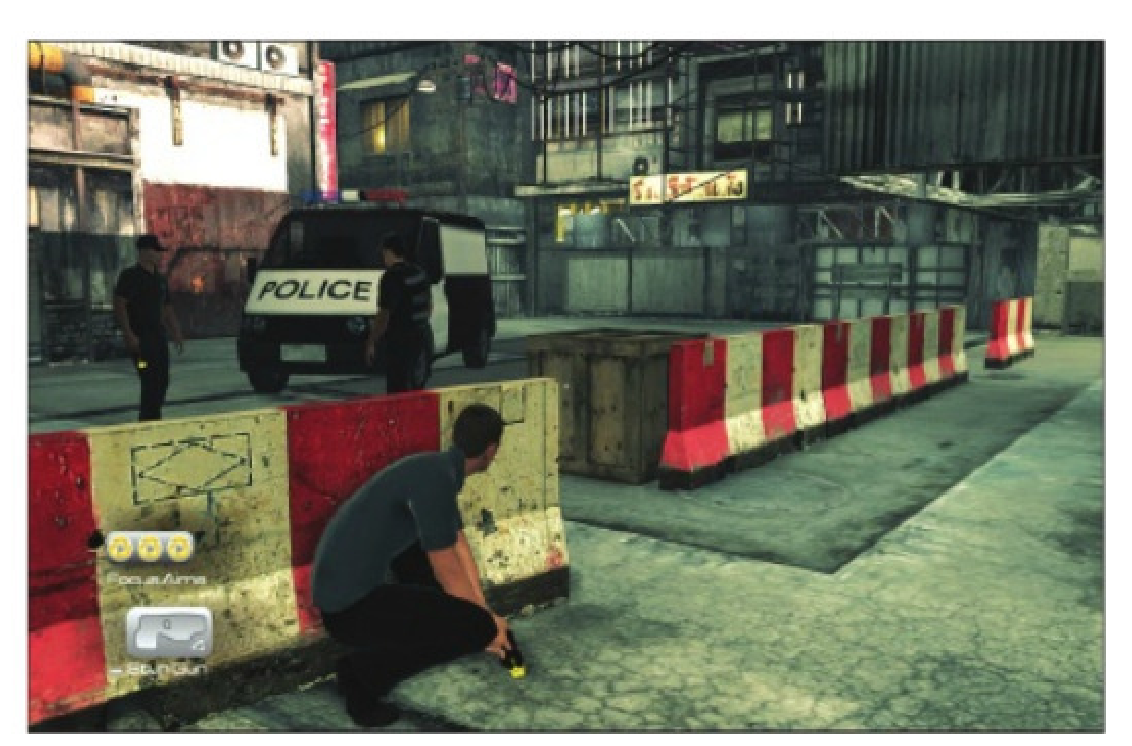
“把尸体送往太平间，给我找到另一辆车的司机！”当邦德从晕厥中苏醒的时候，附近的警员正在处理这起交通事故。他悄悄爬起隐藏身形，刚好电话响了，是M夫人打来的：“很高兴你还活着，007，我们在曼谷跟踪到了你的电话，可是GPS发现你已经有6个小时没有移动了。”“我可能已经找到绑架研究员的主谋了，需要在军需处的数据库里查一个叫瑞克的商人，找到地址的话尽快联系我。”“没问题，不过我得提醒你，泰国警方正在通缉一名英国人，他在昨晚的一场汽车追逐中几乎摧毁了半个曼谷。”

BLOOD STONE 007 第12关 老朋友，新敌人（Old Friends, New Enemies）

邦德毫无悬念地幸免于难，在和M夫人通话后，出手打倒走到身边的警员抢到一把眩晕枪，这时泰纳发来讯息，说邦德的老朋友西尔克那里有瑞克的线索，他现在流苏夜总会。

往前推门进入院落，里面有三名警员，趁分散逐一解决，推门来到另一边街道。这里仍有三名警员，等他们谈话后逐个暗杀，然后攀上木箱爬梯子到屋顶露台，看到一名警员从屋里出来，解决掉他后沿屋顶跳过去，跳到街道左侧屋顶，穿过一道圆拱门看到有警员站在天台边缘，上前暗杀掉。

往左爬上一层，抓住空中的线缆移到街道对面屋顶，落身后继续攀爬，走到屋顶边缘纵身跳到街道对面的雨篷上，落身到一辆警车上。沉闷的声响引过来一名警员，先躲到车后，等他靠近检查时再出手。跑到街道末端，推门进到一个院落看到流苏夜总会的霓虹灯招牌。



清掉街道上的警员，前往流苏夜总会

进入香艳靡色的夜总会，邦德塞给舞女几张钞票，问明了老板西尔克的所在。进到房间，西尔克的脸上露出世故圆滑的微笑，他和邦德有过一段不浅的渊源，他也因此到处遭受追杀，从西贡到雅典，从伊比沙岛到约翰内斯堡，如今隐居在曼谷又被邦德找到，不知道他如今的笑容背后，是喜悦还是憎恨。

邦德将瑞克的照片给西尔克过目，说要找到这个商人。西尔克立刻露出在商言商的嘴脸索要报酬，邦德说会让这个人从这里消失，这样西尔克的生意利润能提升两成。于是西尔克说出瑞克在湄南河岸有一处秘密船屋，他打赌邦德不会安全地赶到那里。

把米的窘境，一旦被对方发现并招架，就只能身中数枪抱头鼠窜。而在《血石》中，CQC的发动无任何限定条件，抵近按键即可，并且发动时带有无敌判定。你可以当着一个敌人的面把他的同伴轻松勒颈打晕，然后用同样的方式潇洒地干掉旁边目瞪口呆的家伙。本作采用了类似《细胞分裂5》的焦点射击系统，一番华丽的CQC之后，邦德潇洒地掏出手枪，几发精准射击，远处的枪手应声倒地。伴随着子弹时间，表现力直逼电影。在笔者刚玩本作的时候，尚觉得游戏如此简单的战斗有待商榷，然而连续几场流畅的战斗之后便打消了疑虑。游戏试图表现给我们的就是这样行云流水般的体验，丝毫不像同类游戏那样躲躲藏藏拖泥带水。与这个战斗系统对应的是主角丰富多彩的动作，每次CQC都会随着敌我相对位置和环境场景发生不同的变化，动作捕捉与镜头处理十分到位，将一个潇洒的邦德忠实地还原在了游戏里，视觉上十分过瘾，在这方面哪怕是《细胞分裂5》都无法比拟。



抛开战斗系统，《血石》的冒险部分也极尽流畅，基本都是一条路走到底，跟着指示行动即可。几乎所有特殊动作如攀爬、跳跃只需在特定情况下按键方即可做出，无需任何技巧，也没有丝毫风险，玩家只需要体验这个过程。制作组毫无疑问从《神秘海域》得到了一些启发，《血石》的冒险充满了各种脚本造成的意外事件，如爆炸、坍塌。哪怕是追车部分——这个制作组的拿手好戏，仍然充斥着大量脚本事件。不得不说这的确是一个增强电影化效果的最好方式，具体到追车时哪里会发生堵车，哪里会有事故，哪里会发生爆炸，哪里有飞来横祸，都经过了精心安排。在子弹时间特写的演绎下，火爆程度不亚于前段时间的《争分夺秒》，可以说每个追车桥段，都算是《血石》的重头戏，充满了戏剧性的冲突。与前面简单的战斗相比，随时会因各种意外失败重来的追车也是一个巨大的反差，比如后期的冰面驾驶就让很大玩家叫苦不迭，算得上《血石》唯一称得上难点的地方了。

虽然难度过低的战斗让《血石》失去了挑战性，但从表现力的提升上看，这点牺牲还算值得。至于广为诟病的贴图寒碜脸色蜡黄等天生不足……无数雷作在前，我们还能对一款电影改编的游戏要求多少呢？而从游戏的结局来看，故事似乎还没结束，但愿这个系列还有继续，无论电影还是游戏。

前往瑞克的船屋（Going to Rak's Boathouse）

来到街上，前面有两名警员在交谈，等其中一个离开的时候出手，全部解决后跑到街道尽头进庭院。一名枪手从走廊里踱步出来，利用圆形花坛绕到他身后暗杀。穿过走廊是市场区，这里的枪手防守严密，枪战是难以避免的。

清完市场区的敌人，在小巷的末端进到一间小型超市，清掉里面的枪手后穿行到后院，踢开一道大门进到小巷。对面的拱形走廊里踱出一名枪手，暗杀掉后穿过走廊来到另一边的街道。这里有三名枪手，射杀后跑到屋里按动开关，穿过打开的门到小巷，继续枪战清敌，进到一间仓库里，这里有枪械补给。进到灯火通明的空旷仓库，这里会遭遇大批敌人，清完还会出现一拨，全部剿灭后进到后面的船屋。



在前往船屋的路上布满了枪手

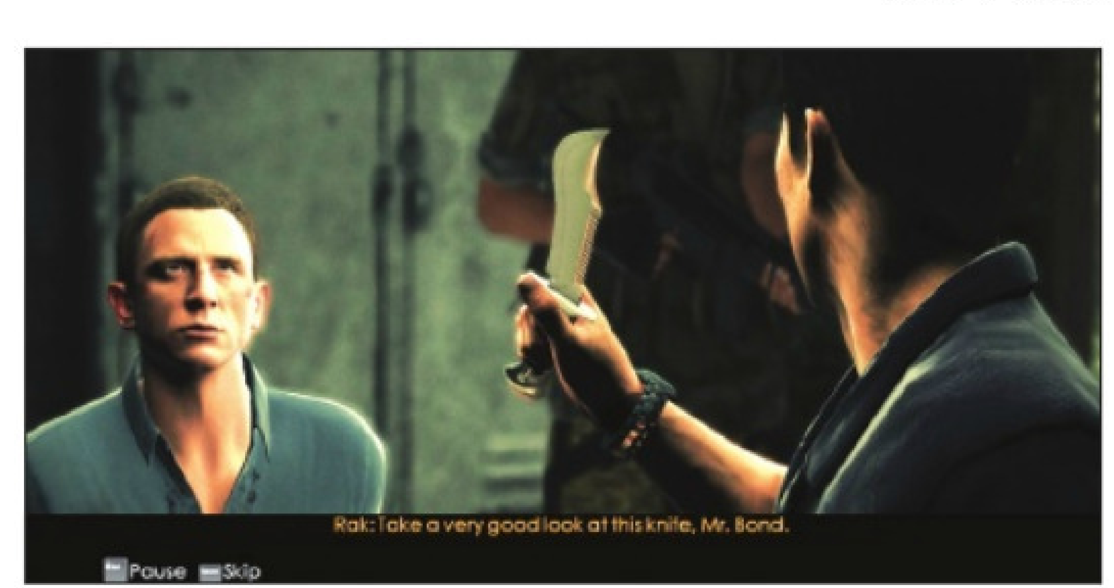
瑞克一见邦德拔腿便逃，不过跑到后面的水渠便走投无路了，邦德拾起地上的木棍慢慢走了过去，说道：“你完蛋了，瑞克！我知道些关于失踪的研究员，还有生化武器的事情……”还没等他说完瑞克便出手攻击。两人交手之际，身后有几名枪手冲了过来，邦德回头观望的时候，瑞克手中的麻醉针刺进了他的脖颈……

BLOOD STONE 007 第13关 这里是缅甸，邦德先生（You're in Burma, Mr. Bond）

不知过了多久，邦德才有了一点意识，感觉正被人拖进一间屋子里，按在椅子上。耳边传来瑞克的声音：“欢迎来到你最后的安息地，邦德先生。这里是缅甸，你的悲惨故事的终结之所。”说着，一顿拳脚密雨般地落在邦德的身上脸上……

再度醒来时，邦德的神智完全清醒，意识到这里是一座私人监狱，朝瑞克问道：“你打算做些什么？把人抓到这里来严刑拷打，逼他们屈服说出什么秘密吗？”瑞克从包裹里拿出一把雪亮的匕首，慢条斯理地说道：“看着这把匕首，邦德先生。它的内部是铂金，外壳则是珍稀金属和钻石，当我要折磨一个人，它会让人生不如死。说出你的秘密吧，邦德先生！”

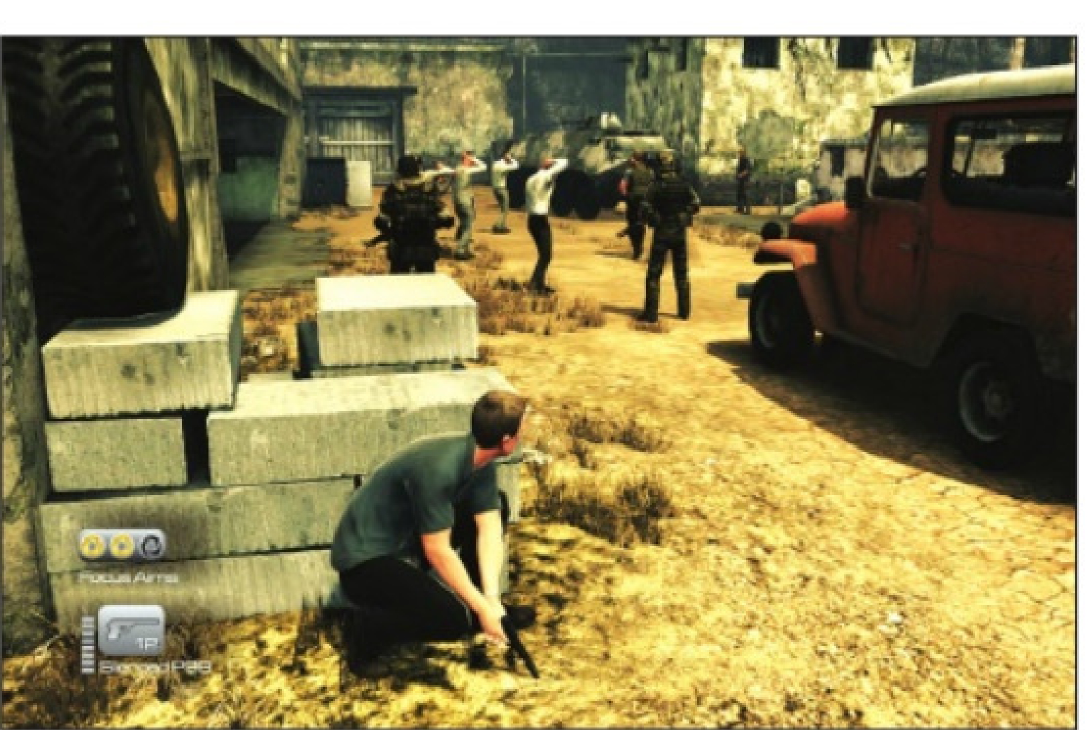
邦德用平静的口气说道：“你可以杀掉我，瑞克，然后英国军情六处会派其他人来，不管怎样，你都不得好死。”屋里的电话铃响了，瑞克接完电话立刻吩咐手下准备直升机，他要返回曼谷，临行前对邦德说道：“我回来的时候会把你带到庭院里，当着所有囚犯的面割掉你的舌头，这样或许能让他们规矩一点。”



瑞克朝邦德展示他的宝贝匕首

邦德在牢房里挣脱了手铐（连续按E），来到外面的走廊转角，格杀一名敌兵拾取手枪。继续前行找到一个房间，里面的敌人背对着站在桌前，摸过去杀掉，然后上楼梯到房间的角落拾取手机和无声手枪。用智能手机破解掉电子锁打开大门，来到户外。

来到大楼前的广场，这时看到空中有架飞机掠过，那是离开的瑞克。广场上有很多被绑架来的囚犯被一群荷枪实弹的士兵看守着，有一个人在来回走动着训话，旁边还有一辆装甲车。这里不要开枪，而是利用广场外围的砖垛和墙壁逆时针方向潜行过去，将孤立的敌人暗杀掉。在开始要杀的有两名，一个倚在砖垛上休息，一个在两幢屋子间走动。来到广场对面的角落，这里有三名士兵，先暗杀下面的两个，再爬竖梯到屋顶杀岗亭里的。



广场上的士兵正在向一群囚犯训话

由岗亭翻身跳出去，前面是一道峡谷，纵身攀到铁桥的边缘往左侧移动，这时监狱里的广播发出通告，大意是邦德越狱了，随后监狱的大门打开，成群的士兵涌上铁桥搜索，连装甲车也开了出来。不用理会他们，继续沿铁桥的边缘左移，有名士兵站在桥栏边用望远镜观察着远方，出手将他暗杀掉，然后跃上大桥。穿过隧道，帐篷里有四名士兵，先摸到右边的箱子后暗杀掉两名，再杀走动的那个，最后解决操作电脑的。往前进入一片营地，这里有很多的敌兵，在开始射爆那辆红色卡车可以轰杀掉附近的士兵。

进入洞穴攀爬到木箱上，往前跳到上方的洞口跳落到一片贫民区。摸到箱子边暗杀一名枪手，然后沿街道走，站在墙角烤火的两名敌人可以连续格杀。往前望到木桥附近有三名士兵，用

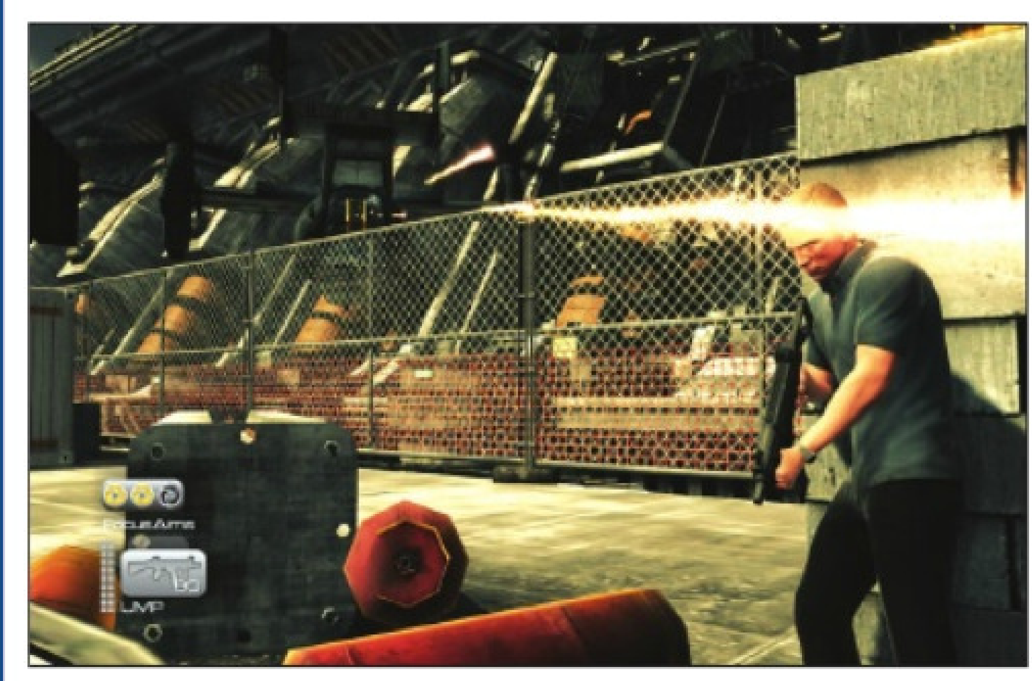
身上的瞬杀点数消灭他们。

前面的广场有装甲车，迅速冲上木桥躲到左侧屋里。前面的小巷有两名士兵，徒手格杀他们赚取瞬杀点数。射杀高处的士兵，然后沿小巷绕过去，避开装甲车冲到广场左侧的巷里，这里会遭遇大批敌兵，小心其中的榴弹兵。

清敌后跑到末端爬竖梯跳到另一边的屋里，这里是广场的后侧。清敌后跑出屋子沿楼梯到二层，从地上拾取榴弹枪跑回楼梯边的掩体后，用榴弹将那辆装甲车轰毁，然后进入后面的停机坪。

邦德驾驶飞机追逐前面的瑞克，不想被瑞克发射的火箭弹击中了引擎，飞机坠落在丛林之中。

BLOOD STONE 007 第14关 美丽与诅咒（The Beautiful and the Damned）


进攻到大坝外围，遭到一架直升机的扫射

邦德从机翼上一跃而下，身后的飞机轰然爆炸。落地后邦德沿着山道前行，遇到两名士兵在屠杀试图逃跑的工人。沿山道清敌过去望到一座大坝，瑞克的直升机悬浮在空中，指挥地面的士兵朝邦德攻击，随后他的直升机降落到了大坝内部。

先耐心清理敌兵，不久一架敌直升机加入战斗，邦德借助掩体躲避直升机的扫射，利用它停止射击的短暂空隙往大型吊车那边移动。攀上吊车的底部平台，趁隙再攀到上层的驾驶室，控制吊车移动空中的建材，击落空中的直升机，再将吊车的吊臂移到右边，吊臂在空中搭成了一座天桥。

爬梯子过天桥，射杀跑出来的两名士兵，由打开的门进到大坝内部。由走廊往左走找到一道门，进去看到两名士兵谈话后走开。尾随他们，暗杀停下脚步的那名，然后再冲进一间开阔的大厅杀掉背对着邦德的士兵，随后展开漫长而激烈的枪战，一直杀到大厅的末端进到那条散发着红光的走廊。沿走廊清除敌兵，在末端找到一部电梯，这时电梯门打开出现两名敌兵，邦德迅速举枪击毙他们，进入电梯。

BLOOD STONE 007 第15关 了然于胸（I Already Know...）

出了电梯，广播里传来瑞克的声音：“因为你的自我有多少人死去了，邦德先生？放弃吧，或者像柏宁、帕莫洛那样死去，像那些被你陈腐的爱国精神所伤害的人们……”

往前上楼梯，穿过走廊来到泄洪桥的左岸，先暗杀掉走上台阶的士兵，然后躲到掩体后射杀前面阶梯上的士兵。上阶梯来到屋前，右前方埋伏有不少敌兵，距离较远，由左边的屋子抄过去，清完敌兵跑到控制室按开关，铁桥从空中降落下来，它通往大坝右侧的平台。

桥对岸有大量敌兵，最好拾把M42狙击枪清理一下。过桥后上楼梯进到岩洞通道，广播里再度传来瑞克的声音：“还认为你做的事情是对的吗？邦德先生。你想一下泰德沃斯的死，还有平上校吧，你为他们做了些什么？你拯救他们了吗？”

来到洞腹清扫敌兵，往前进入另一条岩洞通道，广播传来瑞克的话语：“其实想找到你很简单，邦德先生。哪里有死亡和破坏，哪里就有你的存在。在全世界的范围内，你走到哪里都会带来死亡和毁灭。”

往前到另一座洞腹，这里有部缆车平台，调查控制台发现没有接通电源，于是前往上层平台按动电源开关，再回去启动缆车。缆车沿着山洞缓缓往上方行进，左侧的平台上陆续出现阻击的敌兵，随便开枪清一下，杀不光也没关系。途中瑞克仍在喋喋不休：“邦德先生，我在大坝部署了200



水坝内部的混战


用泄洪水流迫使直升机升高

多人，足够来应付你，也足够让你品尝死亡的滋味。”“找到我又能怎么样？邦德先生。我曾经揍过你一次，我并不介意再做一次。”“你以为每件事都做到了最好？这回你不过是在自掘坟墓。”

等缆车停下来到左侧平台，清掉出现的敌兵，然后沿着楼梯一直杀到上层。这时瑞克在喇叭里说道：“你为什么做这些呢？邦德先生。为什么把生命献给那个不承认你存在的国家？在你死后的无名碑上甚至不会有人献上一束鲜花。”



瑞克最终向邦德服软求救

穿过房间和走廊来到外部平台，更多的敌人出现在前方，清完会遇到瑞克的直升机，他会操纵机枪朝下面开火，利用他换弹的空隙跑进左前方的电梯。进到控制室，这时外面的直升机会朝屋里扫射，找掩体躲避枪火，趁它停闲的间隙跑到控制台按开关，这里一共要按动四个控制台的开关，分别位于控制室的两层，用来打开水坝的四道泄洪闸门。

开启四道泄洪闸门后，瑞克的直升机会飞到更高的位置，这时邦德沿楼梯跑到顶层平台，纵身跳上吊车的驾驶室……

直升机为了躲避塔吊撞到了墙上，瑞克只好握着那把匕首跳下来与邦德搏斗。邦德将他逼到了平台边缘，他开始乞求救他一命，他会说出幕后的指使人是谁，而邦德的心中对一切早已了然于胸，拒绝了他的请求。瑞克的身体坠落下去，没想到却落在了他的直升机上，随着直升机的攀升，他再次持枪与邦德对决。邦德眼明手快，抬手一枪将他爆头……

BLOOD STONE 007 尾声：会话延期（Meeting Adjourned）

在摩纳哥的一间豪华办公室里，尼科尔一身清凉装倾听着一位经理的汇报：“……这间公司去年标价是840万欧元，所有者是英国企业家西蒙·波特，他拥有一项太阳能面板技术，使用一种新型的单晶硅片……”尼科尔答道：“很感兴趣，你们觉得这项技术会有市场吗？”“我们已经在和朝鲜洽谈，订单没有问题。”“那个企业家住在英国伦敦？”“是的，可是现在政府部门非常重视这间公司，如果我们对波特动手的话，军情六处的人可能会介入进来。”“多谢你的关心，现在我一点都不担心军情六处的问题。”

这时秘书送进来一只木盒，尼科尔打开看后脸色遽然一变，里面放的赫然是瑞克的那把铂金匕首。“怎么了？有什么不对吗？”那名经理问道。尼科尔故作镇定地回道：“没什么，我得马上离开，会话延期。”



邦德驾驶汽车追赶试图逃逸的尼科尔

尼科尔慌张地走出办公楼，游目四顾后进了她的豪华跑车，扬尘而去。邦德的跑车尾随其后，在公路上展开追逐。这里只须跟上她的车就行，在转弯的时候注意她的方向。穿过城市的街道，城外的田野，还有狭长的隧道，最后追到一座大桥上，这里是直线的路径很容易追上她，然后朝任一侧挤她的跑车，最终迫使它停下来。



尼科尔最后向邦德说事件的背后仍有主谋

邦德的手枪对准了她，厉声喊道：“尼科尔，别动！”尼科尔走向他，故作轻松地说道：“你好，詹姆斯，没想到我们会如此见面，你是什么时候察觉这件事的？”“这并不重要，我想知道的是为什么，为什么你这么做？”“一个男人，一个拥有财富和权力的男人，我会为他做任何事情。我对他的感情是纯洁的，为此我破坏了帕莫洛的计划来证明自己。”“你是为了感情？”尼科尔叹了口气，答道：“不，我不想变得苍老，变得孤独，变得穷困。”

“那个人是谁？我想知道那个名字。”邦德问道。尼科尔无奈地摇头：“事情不会因此而改变的，你不明白，他无所不在，他要比你强大，要比军情六处强大，超过任何组织，他现在就在看着我们，我们无处逃遁……”话音未落，一架战斗机掠过大桥，一串子弹射进了尼科尔的身体……P

林晓：新的一年，新的起点，2011年的“大软”在所有栏目的版式上都有或多或少的细微调整。当然，这些改变的根本目的无不在于让大家获得更为愉悦的阅读体验，这项原则是不会变的。

在这崭新的一年中，各位又有什么奇妙的创意构思愿意与大家分享呢？不妨来试试投稿吧。或许对你来说，在迈出这一步之后，你会发现某些印象中似乎遥不可及的目标实际上并非无法触及。有时候，对于尝试者来说，真正称得上关键的，往往就是这“迈出一步”的勇气本身。



天赋的故事——灵魂虹吸

■江苏　一夕之君

绞刑

秋日的傍晚，凉风习习，阳光也褪去了燥烈，虫鸣鸟语四起，夕阳下一片安逸。徜徉在这样的晚景中，难免会让人由衷地感慨生命的美丽。然而，现在却有一个人的生命即将走到尽头，几分钟后他就将接受绞刑。

盖尔会有这样的下场，似乎是罪有应得。他是一个疯狂的凶手，杀害了五个人。在失去亲人的那些人眼中，这个家伙应该被碎尸万段，哪怕用最残酷的刑罚折磨成百上千次，也不足以抵消他的罪行。

在这等待行刑的间隙中，两个狱卒闲聊着。一个说盖尔刚吃过一顿丰盛的晚餐，胃口非常好，完全不像即将要离开这个世界的死刑犯。另一个说他刚刮过胡子，剪过头发，像是要去参加一个宴会，又像是刚刚早起要去工作。

他们都没说错。在一片骂声中，盖尔被人押送着从囚室来到刑场。他的神色非常平静，身上是平日最喜欢的那件深棕色外套，头发肯定是刚理过的，显得很清爽，下巴一片雪青，胡子确实刮得很干净。

“去死吧，你这恶魔！”

“畜生，畜生，还我妻子的命来！”

“杀了他，杀了他！”

面对此起彼伏的诅咒和谩骂，盖尔无动于衷地打量着人群，直到视线来到我这里时，才停了下来。

“没想到，真的是你来为我告解。”盖尔的话音很低，但我听得很清楚。

“是的，你还有什么要说的吗？”我掩饰着自己的情绪，竭力不让声音流露出一丝感情。

“我没什么要说的。昨天，我已经和你交代得很清楚了。今后，自己多保重。”此时，他居然露出了微笑。

我突然觉得百感交集，眼里的泪水几乎要夺眶而出。

他毕竟当过我最好的朋友。虽然他是个杀人凶手，旁人眼里十恶不赦的恶魔，但他毕竟曾经是我的好友。我们一起长大，在战场出生入死，我见证着他娶妻生子，分享过彼此生命中几乎所有的重要片段。而眼前，我却要亲眼目睹他的生命消逝在眼前。

我不知道如何让心情平复，下意识地点头之后用颤抖的声音念完了告解词。盖尔说了句谢谢，缓缓地走向绞架。而我的视线已然模糊……

留言

杀人魔盖尔的死讯，成为了第二天暴风城几乎所有报纸的头条新闻。看见这条消息之后，人们无不拍手称快。

我从人群里走过，穿行在阳光明媚的街巷中，让自己像个聋子，瞎子，装作听不见，装作看不见。

我来到盖尔的家。这里已经面目全非，这座曾经干净整洁的屋子，现在已经变成了废墟。值钱的东西早已被洗劫一空，不方便拿走的器物也全被砸得粉碎。我想这可能是受害者家人的报复，也可能是趁火打劫的邻居的恶行。但这些已经不再重要。这栋房屋已经没有了主人，曾经居住在这里的人，无论是善良也罢，凶残也罢，都已经变得毫无意义，除了付诸灰烬，别无他途。

百感交集中，在客厅墙角的一块松动的砖石下，我找到了盖尔留给我的信。在临刑的前夜，最后那次探视时，他要

我在他死后，到他家里找出这封信，看过内容后，帮他做一个决定。

信封沾满了灰尘，开口处还有封蜡，上面印着我的名字。我把信放在内袋里，匆匆地赶回我的家中，拆开信读起了内容。

从开始到读完信的短短几分钟内，对我来说仿佛过了好几个钟头。在我放下信的时候，一股强烈的眩晕感袭击了我了大脑。作为一个牧师的虔诚，作为一个医生的善意，无不受到了前所未有的冲击。

我的身体在战栗，我的灵魂也在颤抖。

盖尔，你究竟干了些什么！

是不是真的被恶魔夺去了你的心窍？

盖尔

几年前，我和盖尔从战场回来的时候，绝对算不上衣锦还乡。我们所在的部队被部落分割包围，伤亡殆尽，幸存者多数被捕，我和盖尔也不例外。能够回到暴风城，是交换俘虏条例得到的好运。

盖尔似乎总是经历着各种好运。在他的人生历程中，在他人生的低谷时，命运的垂青总会如期而至。


插图作者：鱼望

盖尔的远房叔叔去世，给他留下一笔巨大的财富。就在盖尔回到家中不久，他就变成了有钱的小子。

他当然很高兴，也很得意。用这笔钱，他不仅娶到了青睐已久的女人，还拥有了一家属于自己的书店，经营起他最感兴趣的生意。

他待人和善，对谁都是一团和气。没有钱的人，包括孩子，也可以在店里看书。因此，他的小店名声非常好，和他的为人一样。甚至很多人因此都改变了对术士的看法，认为他们未必都是阴森诡异的存在。

盖尔为什么会成为术士？这一直是他的秘密，甚至连我这个他最熟悉的朋友也并不知晓，他不像某些人那样野心勃勃，也没有什么加官晋爵的梦想。在我和盖尔相处的多年时间里，我也并不觉得他对那些邪恶的知识有过特别的兴趣。

很多事情就是如此，看似不合理，却偏偏以不合理的方式存在着。小的时候，我脾气暴躁，像只好斗的公鸡，但谁又能想到，长大后我会成为救死扶伤的牧师呢。

说起盖尔感兴趣的焦点，那么艾丽卡肯定是最合适的答案。从小盖尔就很喜欢她，那种爱慕有些时候甚至让人觉得有些害怕。

当感情过于专注的时候，人往往会忽略了自我，乃至更多的东西。这种强烈的感情，是很容易让倾慕的对象受到伤害的。

艾丽卡很漂亮，很活泼，倾慕者自然会有很多。盖尔之所以能够脱颖而出，不仅仅是因为他从叔叔那里获得的那笔财富，也不仅仅是因为他对艾丽卡所投入的深厚情感。真正的原因在于，他不止一次让他的情敌们尝到苦头。

是的，虽然没有证据，但是我能感觉到，那些突然退出的追求者们眼神里流露出的惊惶和恐惧。盖尔肯定在私下里做过些什么。

但是，我又能说些什么呢？

我毕竟是他最好的朋友。

人都是有两面性的。

就像盖尔在光亮处和蔼可亲的反面，他在阴影中的真相，又有谁可以真正看清？

就像我看似无私虔诚的信仰背后，内心深处的那些偏颇，也同样无法一一详述。

但是我还是无法相信，盖尔会做出那样可怕的行径。

也许和艾丽卡的死有关，那是我和他都无能为力的灾难。

孩子

“盖尔，我会死吗？”当时，病重的艾丽卡躺在床上，两眼无力的合着，用轻得难以觉察的声音发问。

“你不会有事的，亲爱的，你不会有事。”盖尔一边安慰着爱妻，一边泣不成声。

我站在床边，心情如坠冰窟。作为一个医者，面对艾丽卡突如其来的恶疾，我却无能为力。

生下和盖尔的孩子之后不久，艾丽卡就这么去世了，离开了深爱她的盖尔，和嗷嗷待哺的埃尔莎。

没有能够治好艾丽卡，让我感到深深的自责。我和盖尔的关系疏远了很多，不再像以前那样无话不谈。但是，看着埃尔莎一天天的长大，我心里依旧为盖尔感到欣慰。

孩子，多么美好的字眼啊。

他们是为人父母生命的延续。他们记录着过往的点滴，有着成人过去的影子，蕴含着当前的美好，寄托着未来的希望。

盖尔是一个父亲，但他的责任又像一个母亲，甚至为了埃尔莎对书店的生意弃之不顾，全身心地为心爱的女儿编织着人生。他无微不至，倾其所有，把对妻子的怀念，对人生的寄托，都赐予了埃尔莎。

埃尔莎和她的母亲一样美丽，任何人看到这样如同宝石般晶莹剔透的小女孩，都会不由得感慨：这样精致的女孩，仿佛随时会落地消失的露珠。

是啊，这是个多么准确的比喻，完美印证着埃尔莎的命运。

她在六岁的那年病倒了，就像她的母亲一样。

这是来自血脉的遗传。这种继承，让盖尔伤心欲绝，但这一次他没有放弃。和当年一样，在一起对艾丽卡的怪病进行过长期的研究后，这一次，我们都相信埃尔莎会恢复健康。

然而，希望固然美好，却往往敌不过现实的残忍。埃尔莎的病情一直都没有好转，我们殚精竭虑，用尽了一切的办法和手段，盖尔为此更散尽了家财，但埃尔莎依旧不断地忍受着病痛的折磨。她的生命点点滴滴地流逝着，如同前进不止的时间，没有一点回头的迹象。

她会死吗？

也许在她死前，另一个人会先一步倒下去。

如果你看见盖尔当时的模样，你一定会认为他已经大限将至。

那种不带生机的眼神，不带希望的眼神，让人觉得盖尔肯定是个将死之人。

不过盖尔毕竟没有真正倒下，在失踪几天之后，他返回过一次家中。埃尔莎也随之失去了踪影。

究竟发生了什么？无人知晓。

但我发现盖尔显得很兴奋，虽然他竭力掩饰着自己的神态。

每当做出重大决定的时候，他都会这样。但是，我怎么想不到他做出的会是那样的决定。

案发

半个月不到的时间里，暴风城中接连出现了数起失踪案件。下落不明者彼此间毫无关系，线索稀少，案件侦破进展缓慢。

失踪的人有税务官，有士兵，还有锁匠家的和面点师。这些人彼此的家境与身份相去甚远，毫无规律可循。

一时间，谣言四起，满城风雨。但是谁也没有确切的答案。

然而答案却很快被揭晓。有人前去投案自首。

那个人是盖尔。

五个人，遗体都被装在小小的木匣里，被盖尔整齐地摆在家中，睁着双眼，仿佛在作出无言的控诉。

当局震惊了，舆论震惊了，民众也都震惊了，紧接着而来的是愤怒和悲伤。也有不少人不敢相信，居然是盖尔这样一个待人和善、性情和蔼的人物犯下了这样的滔天罪行。

接受审判时，盖尔说他犯罪的原因是因为失去了自己心爱的女儿而变得丧心病狂。他无法忍受别人幸福的家庭，他要让别人也感受他失去亲人的痛苦。

说这些话的时候，他仿佛在陈述别人的故事，平静得让人不寒而栗。这种令人齿冷的无情，让所有在场者无不义愤填膺。而我却感到一种深深的负咎感，这种负咎感，就像一把生锈的链锯，在我的灵魂上划下深深的伤痕。

毋庸置疑，如此罪大恶极的案犯，当然会受到严惩。盖尔的行刑日期当庭就被敲定了。

我去探视过他好几次，但是他拒绝了一切访问。直到临刑前一天，他却主动要求见我，传达消息的人告诉我，这是他最后的请求。

在监狱的探视间中，我见到了盖尔。

他胡子拉碴，头发凌乱，眼神木然，直到发现我的到来，才稍微流露出了一丝神采，但是转瞬即逝。

我百感交集，不知道如何开口。我们互相注视着对方，谁也没有说话。

然而，沉默不会持续到永远。我心中沉积的所有情感，最后变成了咬紧牙关吐出的三个字：“为什么？”

盖尔没有回答我，只是笑了笑。

他说只想吃顿像样的东西，又请我把他最喜欢的那件外套带来，把自己整理得干干净净再上路。等他死后，再去他的家里拿一封信。

言毕，他起身离去了。

决定

彻夜未眠。我瞪着眼睛盯着天花板，直到天亮。

不记得这是第几次展开信笺。

信笺上的字工整干净，是我再熟悉不过的笔迹。

但是，写下这些内容的，真的是我熟悉的那个盖尔吗？还是说我从来就没有从根本上认识过他？

展信佳，吾友。

我不知道我还有没有资格自诩为人。但是，我清楚我是一个父亲，一个为了女儿可以做出任何事的父亲。

还记得我们被俘的那段日子吗？你和我没有被关押在同一间囚室，所以你不会认识我要提起的这个家伙。

他叫巴梅德。也许你会觉得荒唐可笑，他和你一样，是个牧师。

交谈的时候，他已经病入膏肓，随时会丧命。

他告诉我，他死不瞑目。因为他有一项惊人的神术得不到机会去验证。虽然这项神术有悖他的信仰，但是他实在不愿意让自己的研究成果随着离世而消亡。

是的，他把那项神术传授给了我。一项关于灵魂和生命的异术。

只要把人的灵魂，无论是谁的灵魂都可以，用只有术士才能施展的灵魂虹吸收集起来，让总数达到一定规模后再完成那个法术，就可以创作出一个新的灵魂，把即将或者已经死去的人复活。但是后果又会如何，无人知晓，而那个复活的东西究竟是人，还是恶魔，也没有人知道。

我没有选择的余地。艾丽卡已经离我而去了，我不能让埃尔莎也一样。

我选择了尝试这个法术，后果你都已经知道了。

如果你愿意，可以去向别人告发，来阻止这个异术的完成。如果你做出了其他选择，那么请留意下面我告诉你的这个地方。记住，这就是埃尔莎现在所处的位置，法术应该正在进行，在你看到信之后的几天内就会完成。

你是我最信任的人，我的朋友，所以我请你做出自己的决定。我们不会有相见的机会了，我的灵魂已经堕入了深渊，万劫不复。你所作出的决定，将是你帮我做的最后一件事。

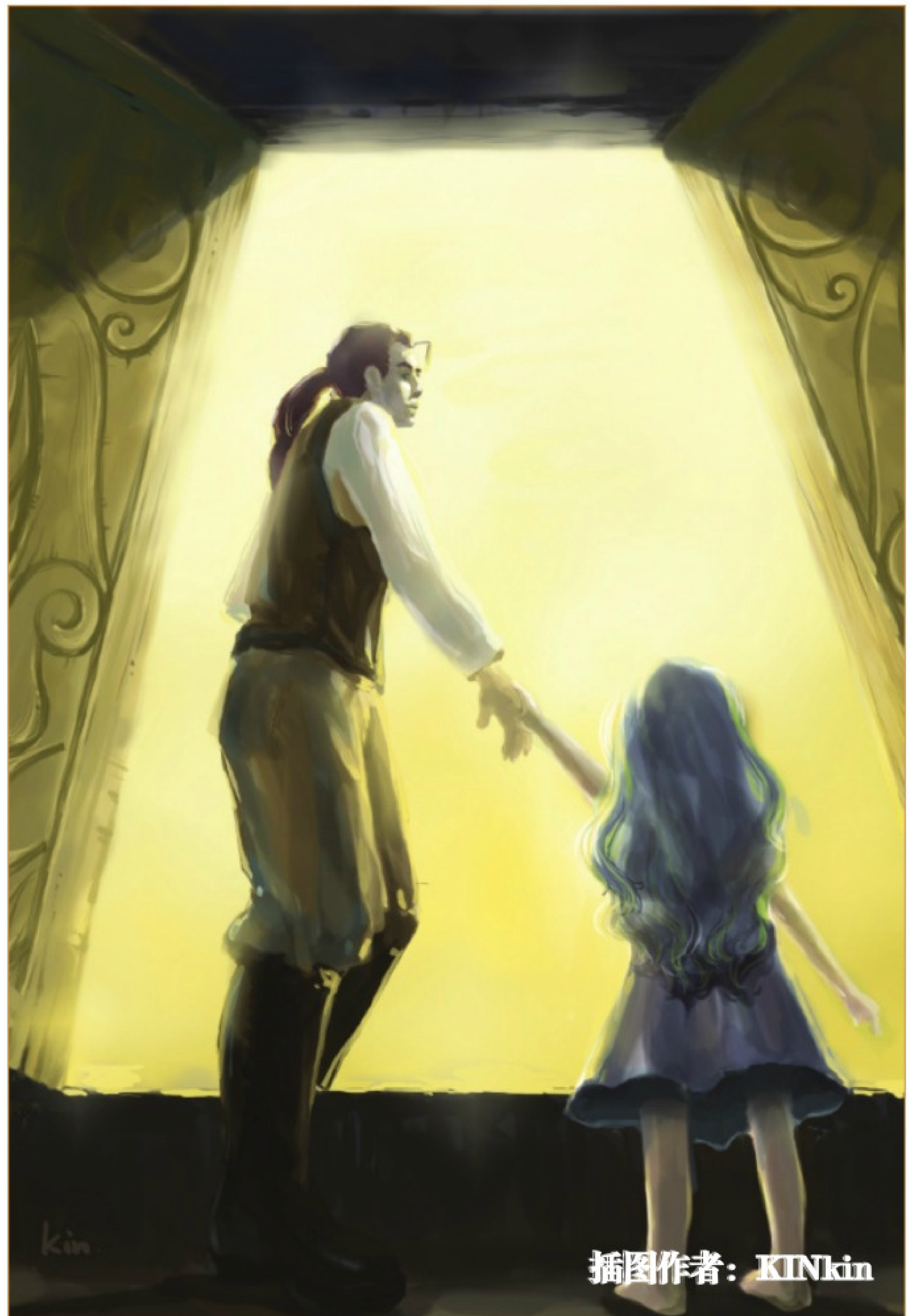
如果你所信仰的圣光的确存在，那么我会以恶魔的身份向它祈祷。希望你和我的埃尔莎，都能得到救赎。

你的朋友 盖尔

我不知道，最终我是如何下定决心选择前去盖尔所说的位置的。那是位于塞拉摩的一间旧屋，盖尔叔叔的故居。那栋房子破落已久，我沿着盖尔信中所绘的指示，在卧房找到了那间密室。

密室里面空空荡荡，什么也没有。我原以为会看到非常恐怖的邪恶仪式，然而什么都没有，只有埃尔莎平静地躺在那里。

我想起了盖尔的话。



插图作者：KINkin

那个不知后果的异术是不是已经完成了？

我感到深深的恐惧，无可名状的恐惧，像蛇一样绞紧了我的心脏。

但是，我还是走了过去。

我来到了埃尔莎的面前。

她是个多么美丽的女孩啊。看上去就像一朵含苞待放的小花。我每次看见她的时候，都会这样想。

突然，我看到了她在呼吸。

是的，很轻微，但确实是生机的证明。她的眼睛缓缓地睁开了。

我的心几乎从喉咙口蹦了出来。

醒来的是谁？是恶魔，还是女孩？

埃尔莎开口了，她问我是谁，自己又在哪里。

她难道不认识我了？

埃尔莎蔚蓝的瞳孔犹如深邃的大海，凝望着我的眼神中没有一丝邪恶，是一双纯粹而清澈的眼睛。

我终于哭了。

我颤抖着，闭上双眼，却不是为了喜悦，悲伤，恐惧，或是其他任何的情绪而落泪。

我只是需要发泄。

埃尔莎依旧凝望着我。她问我为什么要哭。

带着泪珠，我微笑着朝她伸出手去，抚摸着她柔嫩的面孔。

“亲爱的宝贝，爸爸是看见你太高兴了。我们一起回家吧。”

埃尔莎也笑了，轻轻地点了点头。

（全文完）

读者来信

林晓：终于，2011这个崭新的年份逐渐在我们面前拉开了序幕。每年的这个时候，来自读者的信件在数量上都会增加不少。的确，在回顾过又一年的拼搏之后，审视总结一下自己的收获然后继续准备前进可谓是人之常情，广大读者朋友如此，编辑部的诸位小编也是如此。所以，今天不妨让我们改变一下“读者来信”栏目的惯例，用互相倾诉的方式来交流一下彼此的感悟，怎么样？

“大软”的各位编辑：

大家好！我是一名高三的学生，明年就要高考了，但似乎并没有感觉到太大的压力，也没有什么“必须要考上某某大学，努力拼搏”的强烈欲望，不知道众编辑们会不会因为有这么一位“无欲无求”的读者而感到有些意外？

这是我第一次写回函卡，看看能留言的地方太小，而自己想说的话又是太多，于是干脆另附信纸详细说说吧。我读“大软”的时间虽然不长，仅仅两年而已，但曾经拜访过“大软”编辑部一次。我最大的梦想就是能到“大软”的编辑部当编辑，但以我目前的年龄来说有些为时过早，不过我会努力的（同时，有些羡慕“小白的右舷”）。我尝试过投稿，但没有被选中，没关系，继续努力吧。

在前几期的“责编手记”（小明斯基回老家那篇）中得知张帆的老家也在唐山，同为唐山出身的我不禁有些自豪。只是不知张帆究竟是哪位编辑，如果让我猜的话应该是冰河吧，我最喜欢的编辑之一。我特别喜欢他写的专题文章，每一期的每一篇都要认真读上好几遍，观点上能产生很大的共鸣。我也非常佩服魔之左手，从年初魔之左手回归的那天起，我就一直关注他制作的评测报告，很专业，读起来既透彻又过瘾。印象很深的是魔之左手曾被“神器”GTX480烫到过——能够亲密接触这种高端显卡，实在是让我羡慕不已，请正在读这封信的编辑帮忙向魔之左手的那只手表达我的敬意。我也想自己设计CPU、显卡一类的硬件，但除了看“大软”硬件评测介绍的参数之外，其他详细的原理构造方面我完全没什么认识，能告诉我哪些大学专业能学到相关的知识吗？麻烦请应用组的编辑来回答一下吧。

这几期杂志入手时间很早，至于观后感……最近生铁是不是在补习历史啊，已经连续在两期杂志上出现过和三国历史有关的文章了。我非常喜欢电子竞技，崇拜Zax，喜欢玩“魔兽”、“星际”、“CS”和“暗黑破坏神”。这些游戏我全都买了正版，不过由于学业压力的限制不能常玩，水平只能说是一般而已。但是，“也许我玩不了一辈子‘星际’，但可以和‘星际’做一辈子朋友”。不管电子竞技的发展是多么的艰辛，我都会永远支持。似乎很久没在“极限竞技”中看到战报了，但现在的内容也不错。我不太喜欢网游，对国内的某些纯属“圈钱工具”的所谓网游大作更是反感。不过，“在线争锋”中有关网游的文章我还是会读的，在当今市面上五花八门的网游中，《魔兽世界》还是不错的，至少点卡收费要比道具收费厚道得多，虽然没有亲自去玩，但也相当欣赏这种氛围，某种程度上也可以说是对网络游戏良性化发展的推崇吧。我通过“大软”的推介而去看过《网瘾战争》和《我叫MT》这些作品，感受过游戏生活的美好，也为这些游戏遭到的不公正评议而愤怒、悲哀过。为什么总要让游戏背负上那么多不堪承受的压力呢？游戏游戏，人生如戏，曾经读过一本叫《如果·宅》的书，读到结尾看到主人公们各奔东西的场面时也曾经怅然若失，如今的游戏早已不仅仅是娱乐的手段而已，不是吗？



生活中总是存在着那么多的不如意，高三的生活尤其如此，原本就不多的几个好友也为了自己的前程而各奔东西。尽管我没有把自己的发条上到最紧，但周围环境中显露出的氛围依旧让人有些喘不过气来。然而生活还要继续，脚下的路还要靠自己走下去，为了能看到下一期的“大软”，为了能等到“星际2”在大陆发售时入手一套正版，我还要坚持走下去，这就是我选择的道路。

最后，祝杂志越办越好，众编辑健康快乐。

（河北 王卉）

林晓：王卉同学的来信，在某种程度上可以说是代表了“大软”读者群体主力部分成员的心态。既然这位朋友在来信中提到了这么多编辑的名字，那么今天就让我们来点特别节目，让这些编辑来做个回应吧。

小白（摸摸自己DIY的超个性发型）：魔之左手前辈这两天出差不在编辑部，所以技术组的问题就先让我来回答一下吧。和软件编程相比，硬件开发对学识与资历的要求无疑是更高的，本科水平的知识都不一定够用。所以如果有意向投身硬件开发产业的话，还是尽量努力向硕士研究生的等级发展吧。无论如何，为了自己的未来，抓紧当前的时机继续坚持下去，加油！

小白的右舷（一脸意外地拔出嘴里的香橙味珍宝珠棒棒糖）：什么？居然有读者来信指明提起过我？意外，真意外，真没想到还没在杂志上正式露过几面的我也会被注意到，让我看看让我看看……噢，还真是，没想到，真是没想到啊没想到，OK，不灌水，进正题——其实杂志编辑的生涯并不像印象中那么轻松浪漫，大多数时间内我们都在

为能做出让读者满意的杂志内容而埋头苦干，加班更是家常便饭。不过，能让读者朋友们阅读以后有所收获有所感悟是我们工作的基本价值所在，为了这个目的而熬夜加班实在算不上什么辛苦。最后，生活就是不断努力奋进向前的过程，推荐一首Flash MV：《Life Is A Struggle》，非常值得一看的短片。

林晓：看过了编辑部众人的回复，让我们把目光转向下一张回函卡，瞧，又是一封来自玩家的信件：

嘿嘿，“大软”我已经看了三四年了，一直钟爱着这本杂志。从啥都不懂的小孩一直到现在，我从“大软”上学到了很多电脑应用与硬件方面的知识，所以直到现在都是能买必买，一字不落地都要看完。

我是一个单机游戏玩家，但也算不上死忠，只要能和别人一起合作玩的游戏我都会去玩的。“大软”是我的启蒙书刊之一，让我走上了与劣质浅薄的“快餐式”网游决裂的道路。我总觉得单机游戏的游戏性更强，更有内涵，更值得去玩。

我身边一直都有这种情况发生：有些玩家的游戏技巧比其他人都强，但对游戏内容具体讲过些什么则一无所知；自己的网游ID上有一大堆满级的人物角色，却对游戏的框架与结构设计全然不了解；每个角色的身上无不是一大堆华丽的装备道具，然而游戏背后的文化背景依然不知所以然。我想，大概这就是劣质网游培养出的“快餐式”玩家吧！游戏既然被称作第九艺术，所以自然不会是单纯为了消磨时间而存在的。希望“大软”能为更多的读者启蒙导航，让更多的玩家真正地理解游戏的含义！（**河南 王一博**）

小白的右舷——当然，你也可以叫他Enigma：为什么又是让我发言……好吧，资历最浅从撰稿人成长为编辑的新人就是我，有关“内涵”的话题在我还是作为给“评游析道”栏目写文章的投稿者时就专门探讨过，我自己的看法是，游戏本身想要表达的内容仅仅是一方面，能让玩家产生共鸣启发思考才是“内涵”的真正含义所在。从某种角度来看，这种观点也与“大软”的办刊理念不谋而合。当然，作为一本包容广泛的综合性IT杂志，给广大玩家一个展现观点互相交流的平台也是游戏评论栏目基本意义所在。有兴趣的话不妨也来试试写写东西吧，成为撰稿人并没有想像中的那么难。P

重要通知：为方便各位亲爱的读者快捷评刊，2011年度我们将把跟随杂志走过十几年的纸质评刊表正式搬上网络。新的投票程序很快就将与大家见面，届时欢迎各位新老读者踊跃评刊，让我们能够第一时间得知大家对杂志各方各面的反馈。具体网址请持续关注后续杂志。在此，也对十数年来为我们辛苦寄送评刊表的热心读者表示由衷的感谢！

《众神之战》拼图游戏获奖名单

苹果iPod nano 8G 1台

北京　朱亮

2G MP3 3台

河北　龚自坚
上海　梁菲
广东　洛琪

众神抱枕 20个

广东	张彦劼
河南	刘培洋
四川	施天高
江苏	周小峰
新疆	马克
湖北	田明旺
黑龙江	刘秉莹
上海	王明剑
陕西	孟立庄
广西	邓振凯
湖北	李鸿凯
湖北	黄山
云南	邵韦华
北京	葛敬嘉
新疆	潘遥
广东	林焕莺
湖南	黄岳
江苏	央砾
浙江	徐涛
北京	秦凯

众神乐扣杯 50个

陕西	张晨雨	安徽	宁棕
安徽	王俊莲	河北	马璐
四川	徐靖	甘肃	姜炜
山西	郎健	北京	何仁
上海	沈丽	山西	刘熹桓
西藏	王桂兴	上海	唐独郁
贵州	彭波	浙江	卫航
云南	王若阳	河南	罗荣
广西	唐维毅	广东	陈晓虎
四川	兰山松	福建	霍孜民
江西	陈志超	新疆	苏文
天津	许文博	重庆	孔纤文
福建	陈锡阳	云南	蔡声
广西	陈世雄	安徽	陈缘
山东	徐云璐	四川	葛桂
浙江	许磊磊	吉林	鲁琰
浙江	含秋园	山东	文玄依
北京	陈权民	内蒙古	鲁应民
甘肃	陈泽业	黑龙江	周向烨
甘肃	石倩	福建	关珐釜
云南	蔺楚轩	陕西	李栾
四川	陈炜	江苏	马瑾
辽宁	钱力伟	贵州	葛易
广西	杭松	辽宁	周友
福建	金盛玥	湖北	方笑滨

快评



我觉得这期杂志中最好的文章就是编辑部回应那位高三学生的信了。我也是高三学生，但我觉得人应该积蓄力量然后再追逐梦想。另外我还想问下，“仙剑五”的连续报道一共有几期？一月一期下去的话，我怎么觉得恐怕还没放完报道游戏就要出了呢……（**软粉 eric**）

林晓：时光飞逝，不知不觉中，2011年的第一期“大软”已经呈现在了读者朋友们面前。这期杂志大家的感受怎么样？欢迎E-mail给linxiao@popsoft.com.cn送出你的评论，精彩的评论会被刊登在杂志上，更会得到精美的礼品。新年已至，新的目标正在我们面前展现，2011年的《大众软件》依旧值得我们期待！P

二十年经典再出新作：《轩辕剑外传云之遥》2011年1月1日隆重上市！

——寰宇之星携手《大众软件》奉献正式版DVD

2011年岁首，《大众软件》与寰宇之星联合为读者倾力奉献《轩辕剑外传·云之遥》客户端DVD，足不出户您就可以获得完整的游戏体验。

此客户端需使用激活码激活后方能正常使用。激活码零售价为50元，可通过客户端内置的指引购买。

一、客户端使用指导



1.务必保证全程联网；

2.将《轩辕剑外传·云之遥》游戏光盘放入光驱中，安装画面会自动出现。若放置光盘后未能自动弹出前导界面，请用鼠标右键点击光驱，单击“自动播放”或“打开”，显示光盘内容后，双击“setup.exe”即可。

3.如果您的电脑尚未安装过最新版的DirectX，请执行“安装DirectX”选项。若曾经安装过则可以省略这个步骤。本游戏在没有安装最新版本DirectX的系统下可能无法执行。

4.点击“安装游戏”，然后按照指导进行操作。（如遇到安装问题请登录http://www.unistar.cn/yzy/或致电010－51655956咨询求助）

二、购买激活码

安装完毕，进行游戏之前，您需要激活游戏并注册登录游戏所需的用户名和密码。激活游戏需要购买“游戏激活码”。运行游戏，会出现如下图界面，点选“购买激活码”按钮，前往激活码购买页面，按照引导进行购买。

三、注册绑定

激活码购买完毕，正式开始游戏之前，您需要激活游戏并注册登录游戏所需的用户名和密码。

点击上图窗口左侧的“注册账号”选项，进入游戏账号注册页面，按照导引即可完成操作。

四、激活游戏

第一次激活游戏时，在点击“进入游戏”选项后将会先进入游戏激活界面。

在游戏激活界面中输入您的“游戏激活码”激活游戏：点击“激活游戏”，当显示“激活成功”后，请点击窗口右下角的“开始游戏”。

提示：在进行游戏激活时，请务必保证您的网络连接畅通。

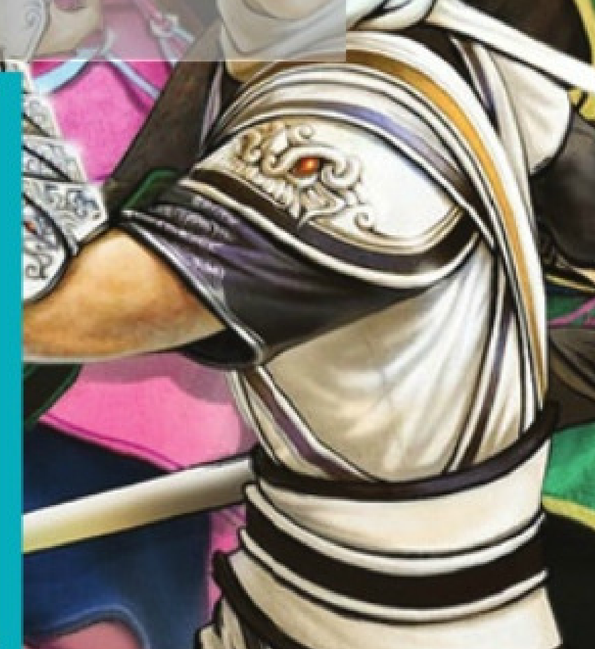
新年特惠：

其它说明：

本刊所赠《轩辕剑外传.云之遥》客户端与市售版本内容一致，但不含激活码。







热门游戏排行榜

截止日期2010年12月15日

单机榜



游戏名称	制作公司	上市日期
星际争霸Ⅱ——自由之翼	BLIZZARD	2010



游戏名称	制作公司	上市日期
魔兽争霸Ⅲ——冰封王座	BLIZZARD	2003



游戏名称	制作公司	上市日期
实况足球2011	Konami	2010



游戏名称	制作公司	上市日期
古剑奇谭	上海烛龙	2010



游戏名称	制作公司	上市日期
辐射——新维加斯	Bethesda	2010



游戏名称	制作公司	上市日期
骑马与砍杀——战团	TaleWorlds	2010



游戏名称	制作公司	上市日期
极品飞车——热力追踪3	EA Games	2010



游戏名称	制作公司	上市日期
FIFA11	EA Sports	2010



游戏名称	制作公司	上市日期
使命召唤——黑色行动	Treyarch	2010



游戏名称	制作公司	上市日期
NBA2K11	2K Sports	2010

网游榜



游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
魔兽世界	BLIZZARD	网易	2005



游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
地下城与勇士	NEOPLE	腾讯	2008



游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
穿越火线	Smile Gate	腾讯	2008



游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
龙之谷	Eyedentity Games	盛大	2010





游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
剑侠情缘网络版叁	西山居	金山游戏	2009



游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
梦幻西游	网易	网易	2003



游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
永恒之塔	NCsoft	盛大	2009



游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
跑跑卡丁车	Nexon	世纪天成	2006



游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
QQ飞车	腾讯	腾讯	2007



游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
天龙八部2	搜狐畅游	搜狐畅游	2010

小白：当拿到一款游戏后，决定你玩下去的最重要的因素是什么？我想多数人都会说是游戏的画面——只有看起来顺眼才有心思去玩，这也是合情合理的。不知大家是否注意到另一种情况，许多游戏看起来并不那么顺眼，但却有一些人在玩，他们中的一部分人玩过后会向周围的朋友推荐，用各种赞美之辞来让他发现这款游戏有多么超乎寻常，改变他的观念，最后把他也变成“我们中的一个”。当这个群体足够庞大时，这款游戏就被称为“神作”了。

不过对那些并不喜欢这款游戏的人来说，当看到自己不喜欢的游戏得到众多赞誉，而喜欢的却少有人问津时，确实是件很不舒服的事，这或许还说明了自己的审美观和多数人不太一样，而且在这个“少数服从多数”的游戏世界里，若公开地表达“某游戏才是神作，XXX并没那么好”绝对是件极其危险的事，你的声音会被迅速淹没，一大群Fans的力量是非常可怕的，单是各种鄙夷和指责便会令你无法承受。

玩游戏和看电影类似，有的人喜欢喜剧，有的人喜欢惊悚，有的人喜欢科幻……我们不能因自己的偏好而左右别人的看法，更不应用压低别人的方式来抬高自己。游戏又像是吃东西，有的人喜欢清淡，有的人喜欢油腻，无好坏高下之分，只有“适合”或“不适合”。游戏是生活中的一部分，或是闲暇时用来打发时间的工具，或是学习知识、了解文化的途径，这都是由个人来决定的，每个人都有属于自己的“神作”，不要在意别人心中装的是哪个，不要浪费时间证明只有自己才是正确的。痛快地玩游戏，快乐地生活，这才是最重要的。P

2011年 大众软件 征订开始啦

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本**面向大众的电脑科普类刊物**，创刊于1995年，2002年选入**国家“期刊方阵”**，被国家新闻出版署评为**社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”**。《大众软件》专注于电脑应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为最终广大的电脑爱好者提供全面服务。

订阅《大众软件》上、中、下三刊全年288元，半年144元。
上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：

1.到当地邮局汇款
收款人：大众软件
收款人地址：北京市海淀区亮甲店130号 恩济大厦511室
邮编：100142 汇款金额：XXX元
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2、淘宝网订阅
店铺名称：大众软件读者俱乐部
网店地址：http://popsoft.taobao.com/

3.接受来社订阅
杂志社地址：北京市海淀区西四环定慧北桥东300米路南，亮甲店130号 恩济大厦511室
联系人：陈小姐 联系电话：010-88135604
邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。

2011年《大众软件》内容将更加丰富，报道更加全面。

《大众软件》目前为旬刊，分为上、中、下旬。
每月1日和8日和16日面向全国发行。
单期定价：10元，上下刊优惠价7元/本，中刊10元/本。



邮发代号：82－726
本期特惠价：￥7.00元
定价：￥10.00元
刊号：
ISSN1007-0060
CN11-3751/TN